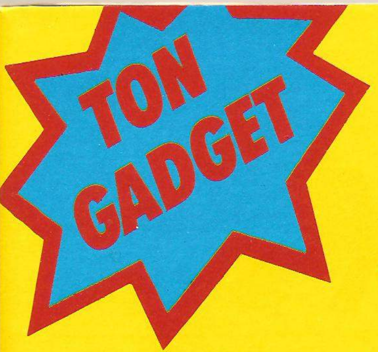
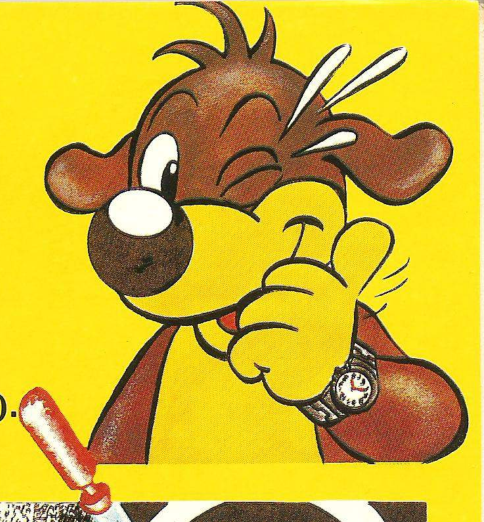


M 2806 - 923 - 10,00 F HEBDOMADAIRE 42e ANNÉE – 2161 – FRANCE : 10 F. ALGÉRIE : 6 DA. BELGIQUE : 68 FB. ESPAGNE : 425 PTAS. CANADA : $ 1,95. HAÏTI : 12,80 G. MAROC : 9 DH. SUISSE : 3 FS. TAHITI : 230 CFP.
LA RÉUNION, GUYANE, ANTILLES : 11 FF. AUTRES PAYS ZONE FRANC : 650 CFA. TUNISIE 950 MILLIMES. LUXEMBOURG : 68 FL. CÔTE-D'IVOIRE : 700 CFA. SÉNÉGAL : 550 CFA. CAMEROUN : 650 CFA. GABON : 650 CFA.

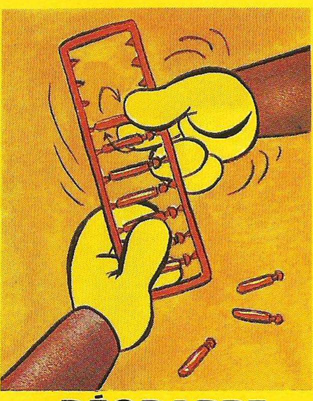


LA MONTRE À DIX BALLES

AVEC PIF, C'EST TOUJOURS L'HEURE DU GAG !

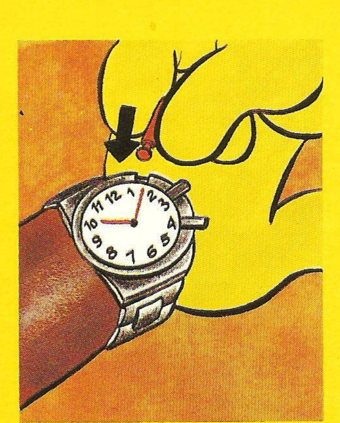


"Dites-moi, mon ami, pourriez-vous m'indiquer l'heure ?
— Mais certainement, monsieur le Directeur...(Hi! Hi! Rire sous cape).
— Au 4e TOP, il sera exactement... GAG !"



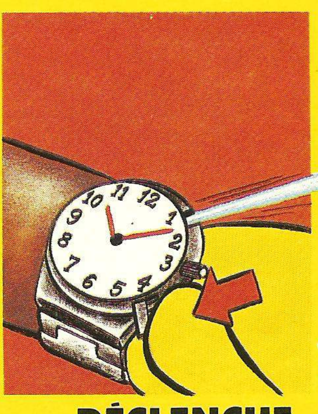
DÉGRAPPE LES BALLES

Tortille les balles dans un sens et dans l'autre en les tirant, pour les détacher.



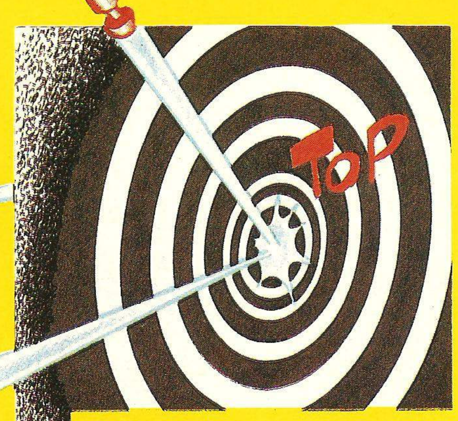
ENCLENCHE LA BALLE...

Introduis la balle par son embout dans l'orifice, jusqu'au "clic".



... DÉCLENCHE LE RIRE !

Appuie sur la détente placée sous le remontoir.



Après quelques essais, tu deviendras un habile de la balle ! Exerce donc ton adresse sur une cible !



Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

SOMMAIRE

Pour la France, ce numéro n'est complet qu'avec son cahier de 4 pages, paginé a, b, c, d et broché entre les pages 2 et 3 d'une part, et 50 et 51 d'autre part. Pour la France ce numéro n'est complet qu'avec Télépif poster, broché au centre de la revue et paginé I à VIII.

146, rue du Faubourg Poissonnière. 75010 PARIS, Tél. : 42 81 91 03. **Directeur de la publication :** Jean-Claude Le Meur. **Directeur de la rédaction :** Robert Andreucci. **Rédacteur en chef :** Claude Bardavid. **Secrétaire générale :** Nicole Marliac. **Rédaction :** Claude Bardavid, Francine Dal, Anne-Marie Schropff (responsable B.D.), Gilbert Favrie. **Directeur artistique** (couverture) : Sacha Kleinberg. **Secrétaire de rédaction :** Gilbert Favrie. **Marketing :** Jean-Pierre Soupa (Directeur). **Commercial :** Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.), Michel Profit (VMS-IM Abonnements - Tél. : (16.1) 46 72 07 57). **Ventes internationales :** Alain Lesaint. **Publicité :** Média-Cosmos, 4, rue Richepanse, 75001 PARIS. Tél. : 42 96 16 53. Eliane Dalouche, Jean de Beaumont (Chefs de publicité).

Pif et Robotix

remercient les 851 000 lecteurs terriens
qui ont apprécié leur numéro.

TEQUILA

Et Bravo à tous ceux qui ont déjà participé
au grand jeu Robotix...
Ne vous impatientez pas...
La planète Robotix est submergée de vos réponses.

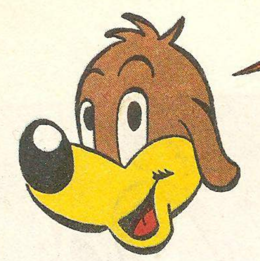
En attendant, bon amusement avec Robotix,
le jeu de construction qui déchaîne l'imagination !



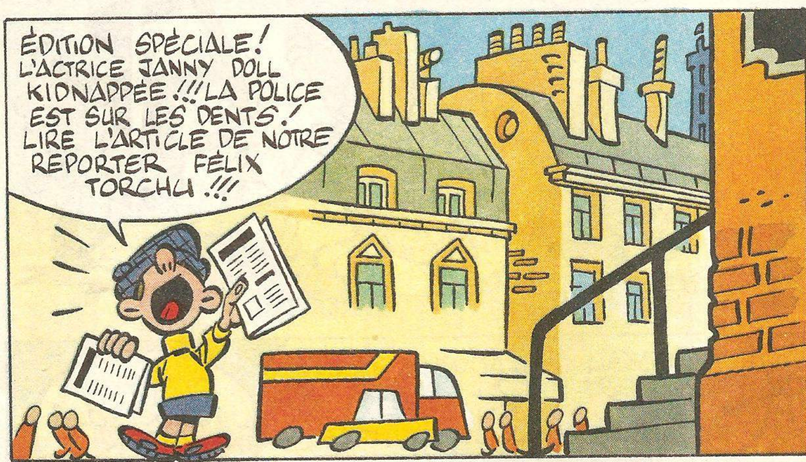

PLONGE VITE!!!
ÇA SENT LE CHOCOLAT
KALIMBA!
Teisseire
Kalimba
COOL! LE KALIMBA QUI COULE!!!
FROTTE ICI, C'EST MAGIQUE!
SUPER!! LE GOÛT CHOCOLAT!!!
OUAH! AH AH! DECOUPE CE BON! TA MAMAN T'ACHÈTERA UN BIDON DE KALIMBA ELLE LE TROUVERA À CÔTÉ DES SIROPS TEISSEIRE!
R.C. Grenoble B 057504599
Teisseire
Kalimba
parfum chocolat
préparation instantanée pour boissons et petits déjeuners
BON DE RÉDUCTION
5,00F
A valoir sur votre prochain achat d'un bidon de Kalimba de Teisseire. Sur présentation de ce bon la remise correspondante sera effectuée à la caisse.
Offre valable jusqu'au 31 Mars 1987
Kalimba :
le nouveau goût chocolat
Teisseire

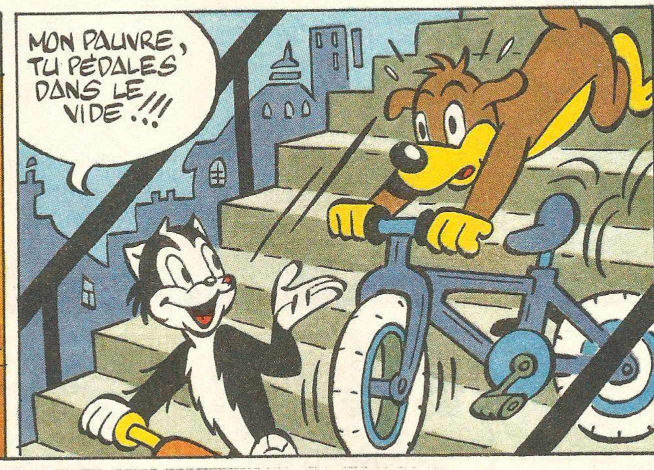


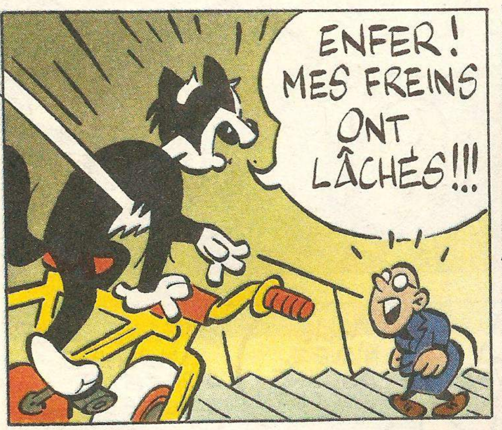
UNE STAR DISPARAÎT

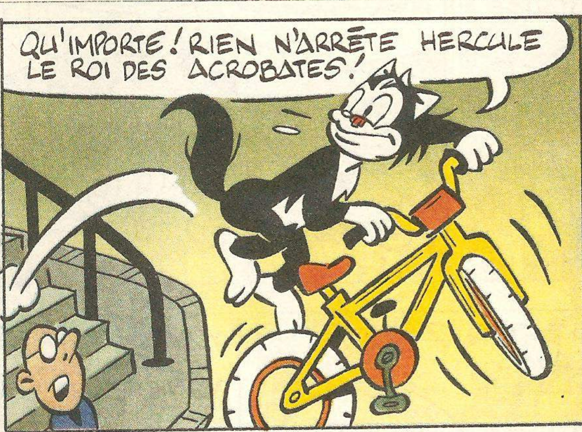


ATTENTION LES AMIS, CETTE AVENTURE N'EST PAS UNE AVENTURE COMME LES AUTRES. DES JEUX SE SONT GLISSÉS À L'INTÉRIEUR DE CETTE ENQUÊTE POLICIÈRE. À VOUS DE LES RÉSOUDRE !...









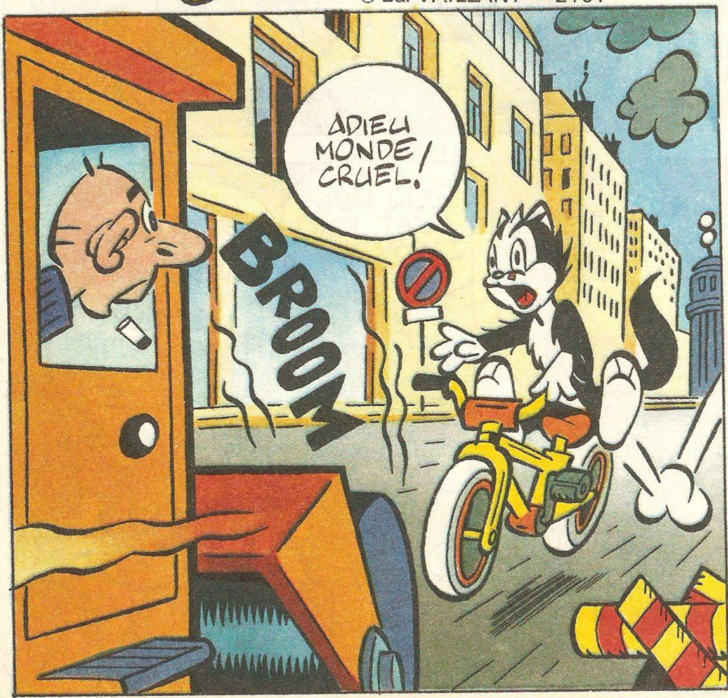




COUCOU LES COPAINS ! CES 2 IMAGES SONT DIFFÉRENTES, ET POURTANT, ELLES ONT 5 POINTS COMMUNS...

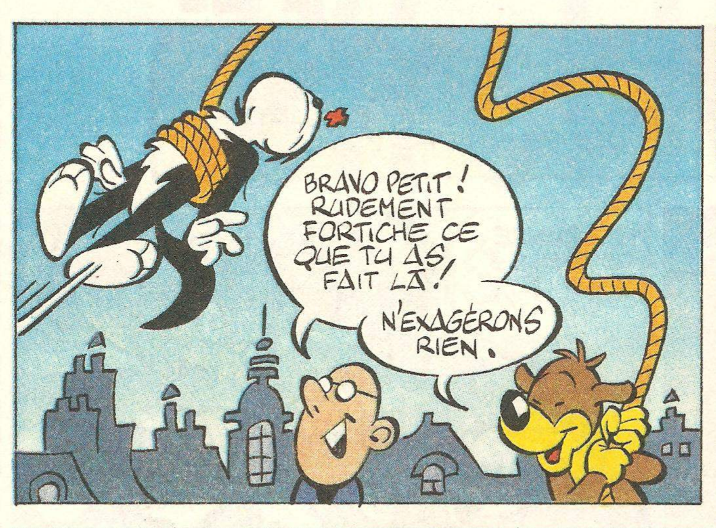
HÉ ! HÉ ! PAS FACILE !







D'APRÈS C. ARNAL,





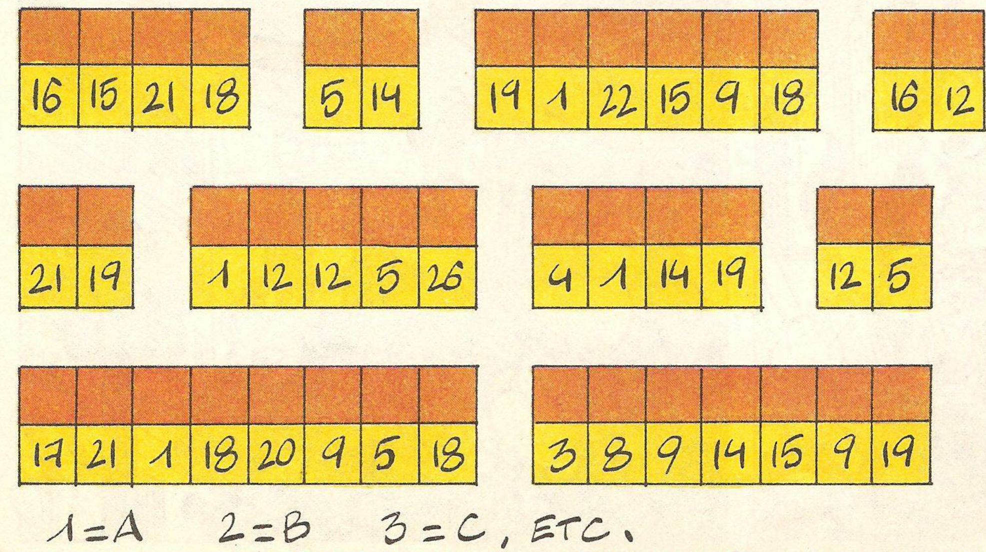












2161

POUR MOI, C'EST DU JAVANAIS !
ET POUR MOI, DU CHINOIS !
HA ! HA ! TU NE CROIS PAS SI BIEN DIRE !



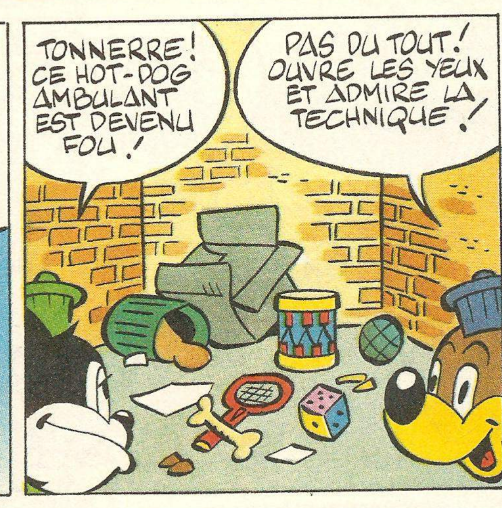
ET MAINTENANT, COMMENT VA-T-ON FAIRE ?
IL FAUT PROCÉDER "SCIENTIFIQUEMENT"...



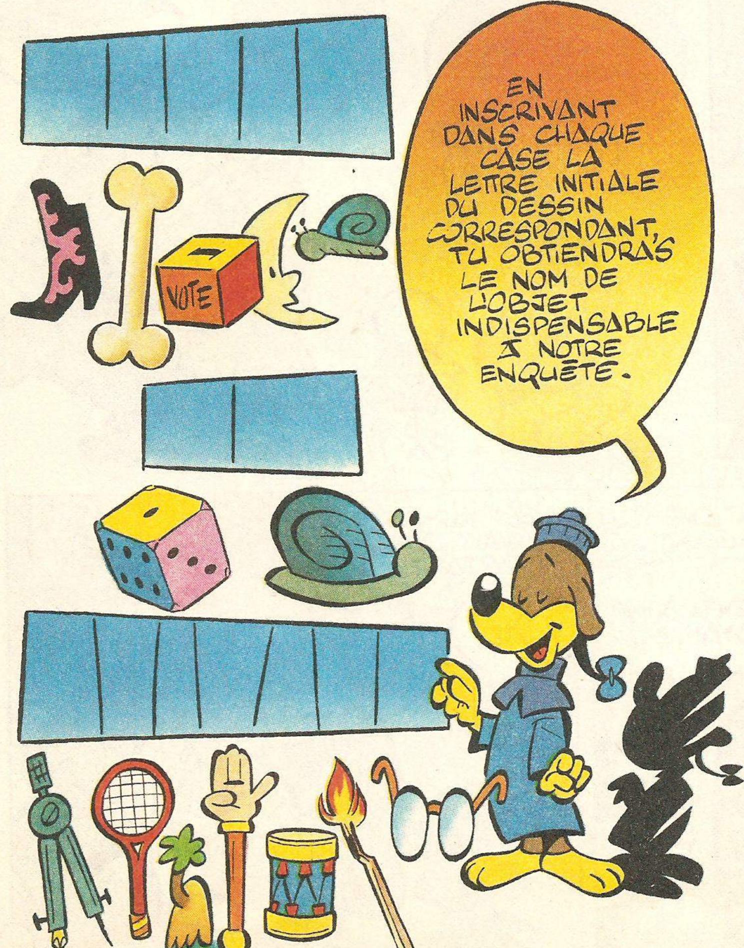
AH OUI ? ET PEUT-ON CONNAÎTRE LA MÉTHODE DE MÔSSIEUR ?
HÉ ! HÉ ! TROUVE-MOI UNE RUELLE PLEINE DE POUBELLES, ET TU VERRAS !



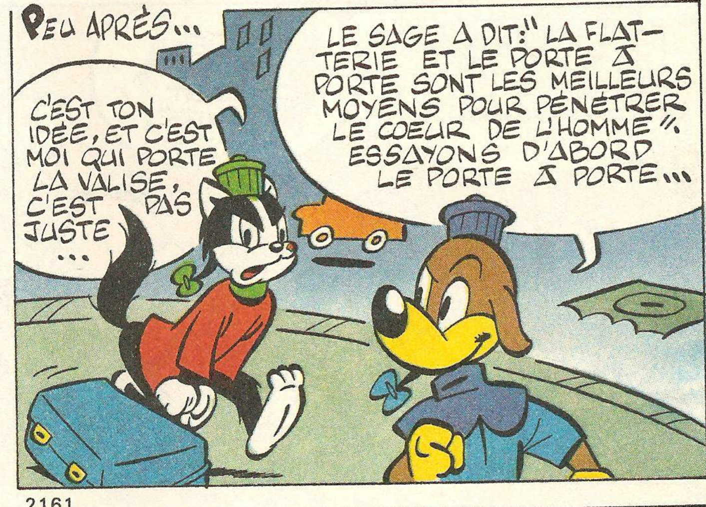
TIENS, REGARDE ! LA CHANCE NOUS SOURIT ! VOICI EXACTEMENT CE QU'IL NOUS FAUT...
?



TONNERRE ! CE HOT-DOG AMBULANT EST DEVENU FOU !
PAS DU TOUT ! OUVRE LES YEUX ET ADMIRE LA TECHNIQUE !



EN INSCRIVANT DANS CHAQUE CASE LA LETTRE INITIALE DU DESSIN CORRESPONDANT, TU OBTIENDRAS LE NOM DE L'OBJET INDISPENSABLE À NOTRE ENQUÊTE.
VOTE



PEU APRÈS...
C'EST TON IDÉE, ET C'EST MOI QUI PORTE LA VALISE, C'EST PAS JUSTE...
LE SAGE A DIT : "LA FLATTERIE ET LE PORTE À PORTE SONT LES MEILLEURS MOYENS POUR PÉNÉTRER LE COEUR DE L'HOMME". ESSAYONS D'ABORD LE PORTE À PORTE...

2161

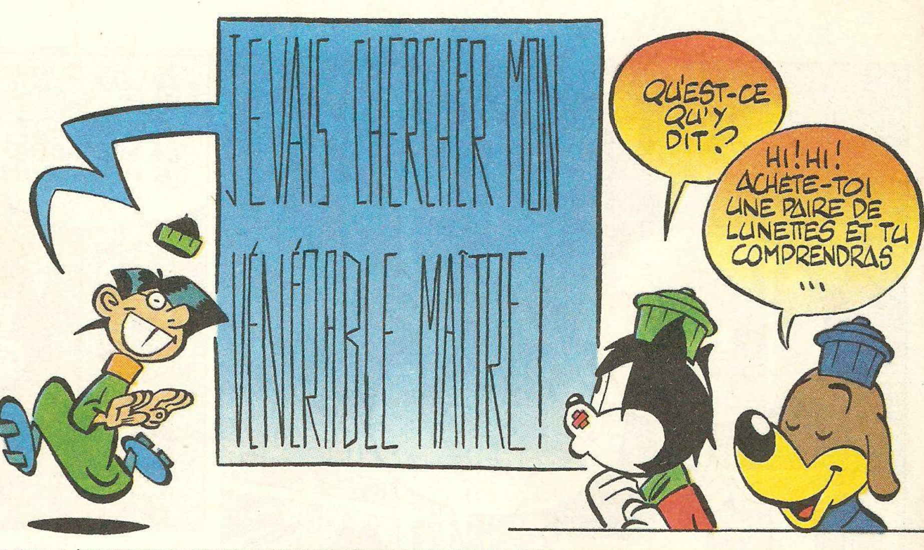


EN ENTRANT CHEZ LES GENS, NOUS APPRENDRONS PEUT-ÊTRE QUELQUE CHOSE. COMMENÇONS ICI...



TOC ! TOC ! TOC ! QUE LE SPECTACLE COMMENCE !
TOC TOC TOC
3

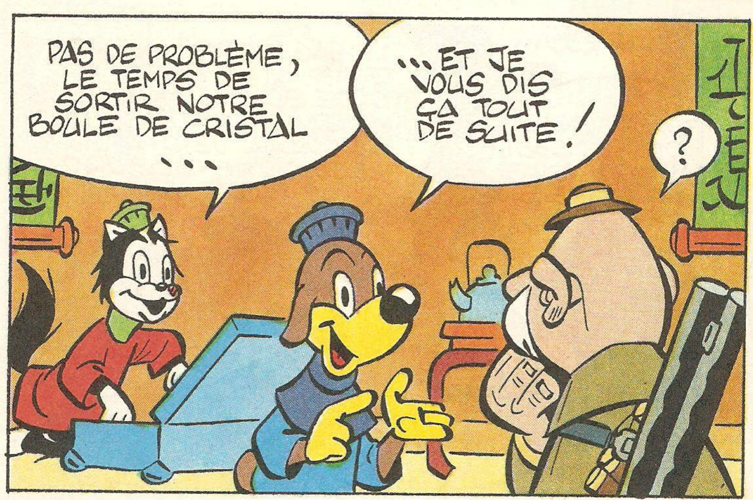

HEU... SALUT MON GARS ...


JE VAIS CHERCHER MON VÉNÉRABLE MAÎTRE!
QU'EST-CE QU'Y DIT ?
HI! HI! ACHÈTE-TOI UNE PAIRE DE LUNETTES ET TU COMPRENDRAS ...


OUAIS ?! C'EST À QUEL SUJET ?
PERMETTEZ QUE JE ME PRÉSENTE, HONORABLE ÉTRANGER ... MONSIEUR PONG, VOYANT À DOMICILE!

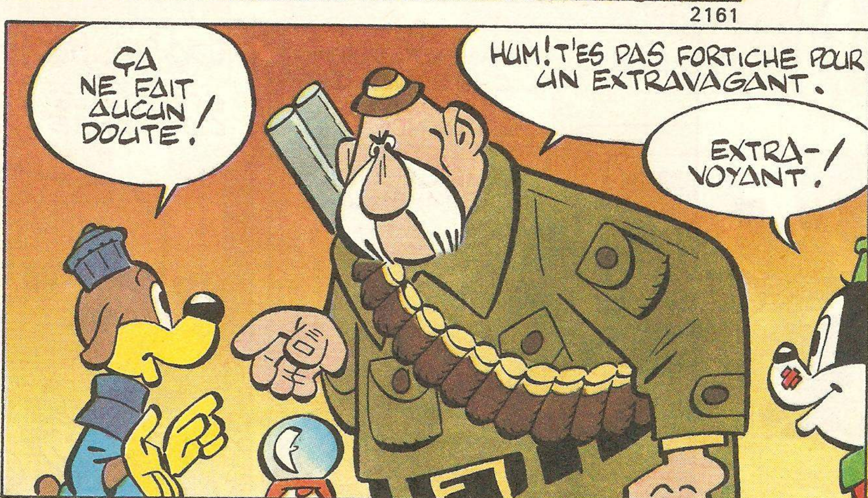

EH BIEN, CIRCULEZ! Y'A RIEN À VOIR ICI.!
EXCUSEZ MA MISÉRABLE OUTRECUIDANCE, MAIS IL NE S'AGIT PAS DE CELA, L'HONORABLE Mr PONG DIT LA BONNE AVENTURE. C'EST UN EXTRA-LUCIDE. UN VOYANT!

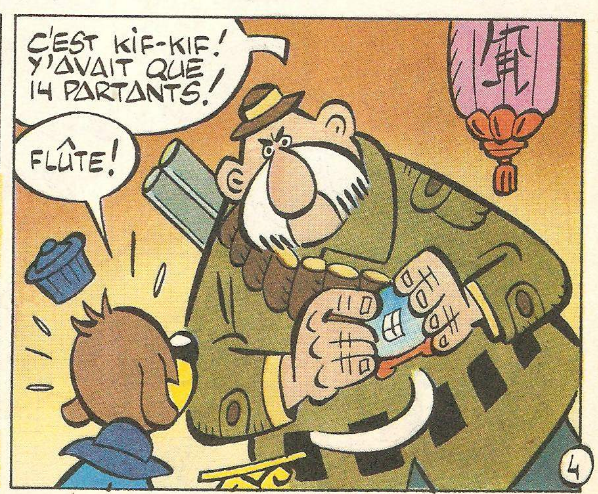

QUE VOULEZ-VOUS SAVOIR ?
LES RÉSULTATS DANS LA CINQUIÈME.


PAS DE PROBLÈME, LE TEMPS DE SORTIR NOTRE BOULE DE CRISTAL ...
...ET JE VOUS DIS ÇA TOUT DE SUITE!
?

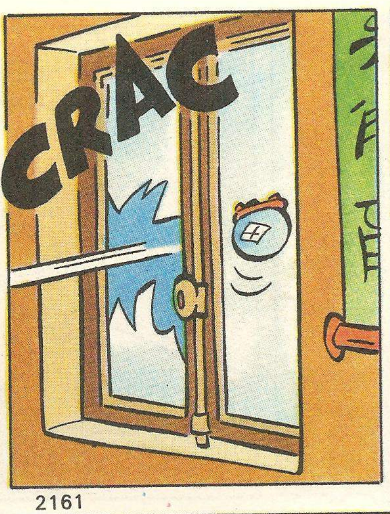

ÇA Y EST... JE VOIS UN NUMÉRO... LE 1294 357,36!
Z'EN ÊTES SÛR ? ...

2161


ÇA NE FAIT AUCUN DOUTE!
HUM! T'ES PAS FORTICHE POUR UN EXTRAVAGANT.
EXTRA-VOYANT!

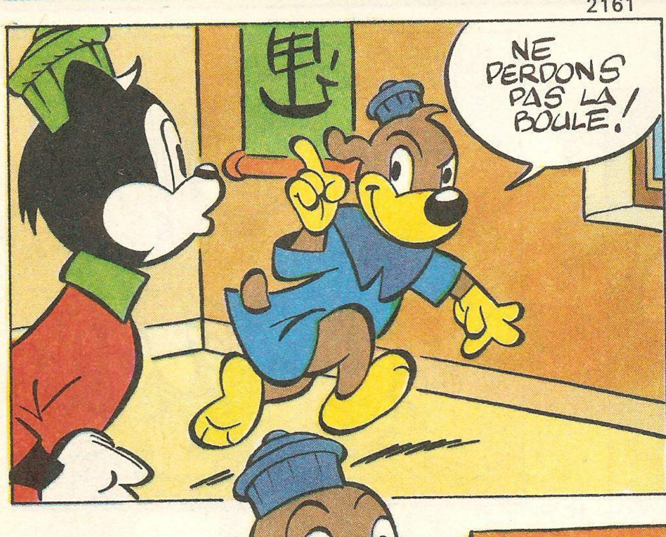

C'EST KIF-KIF! Y'AVAIT QUE 14 PARTANTS!
FLÛTE!
4

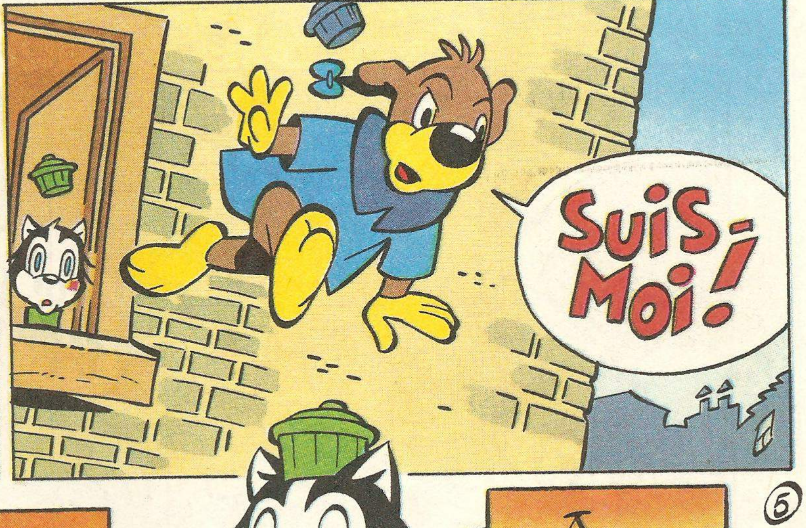






2161

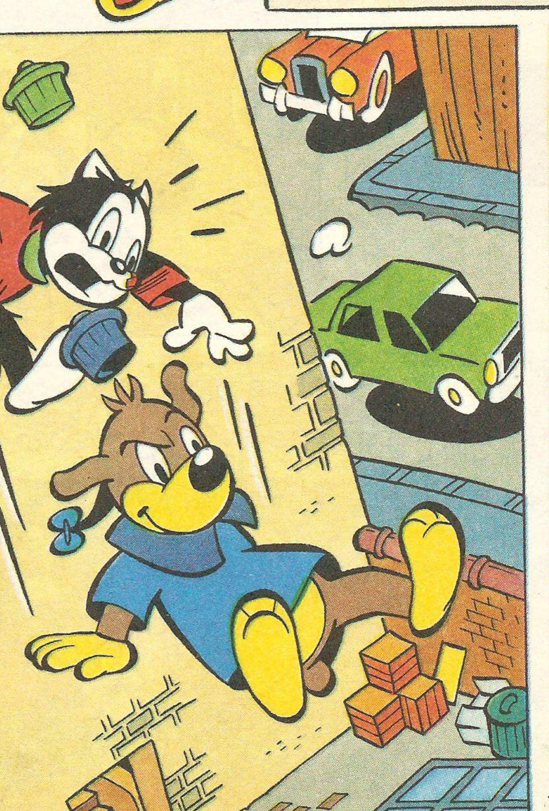


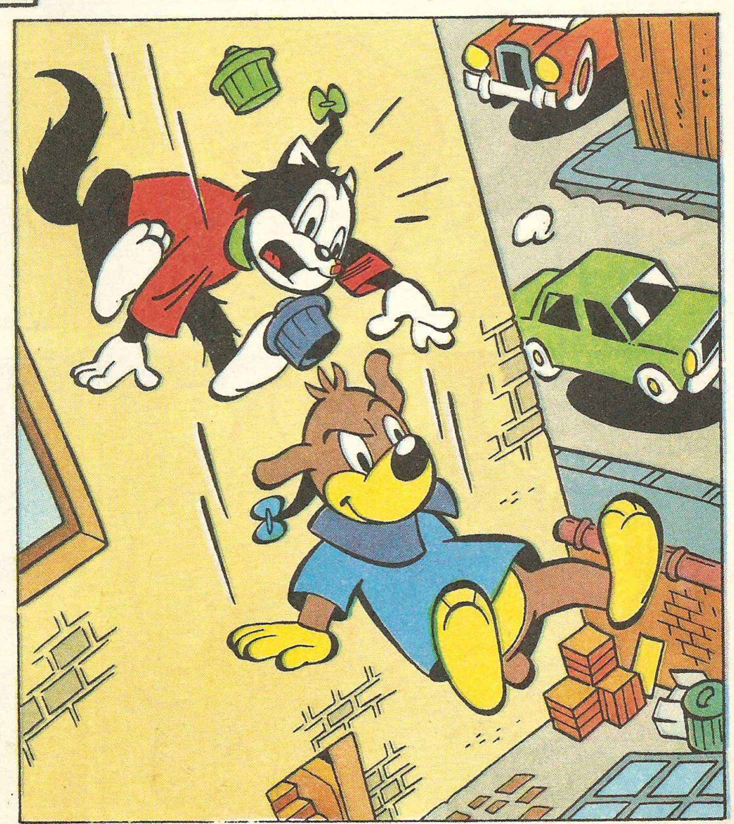


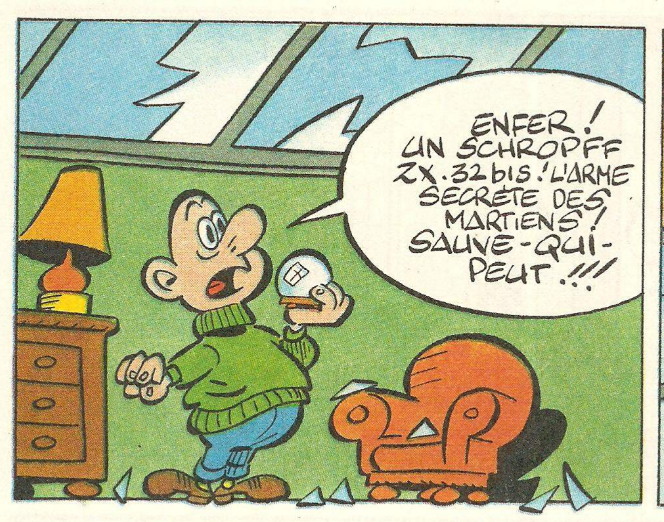


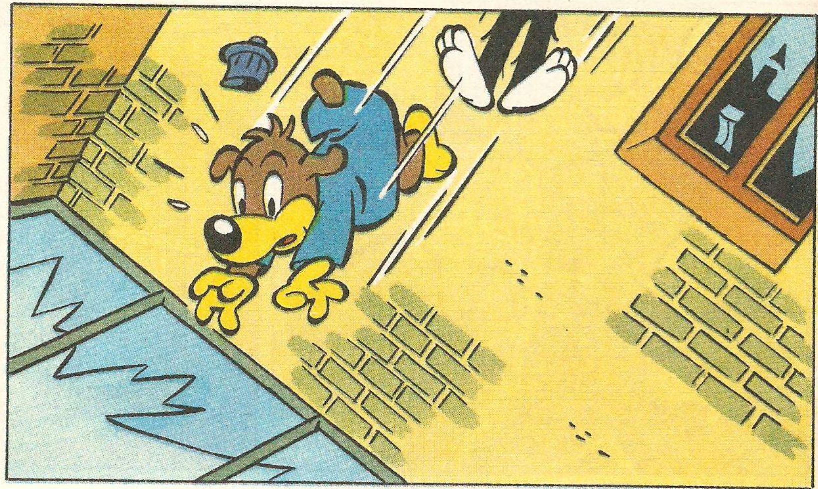
À TOI DE LES RETROUVER!

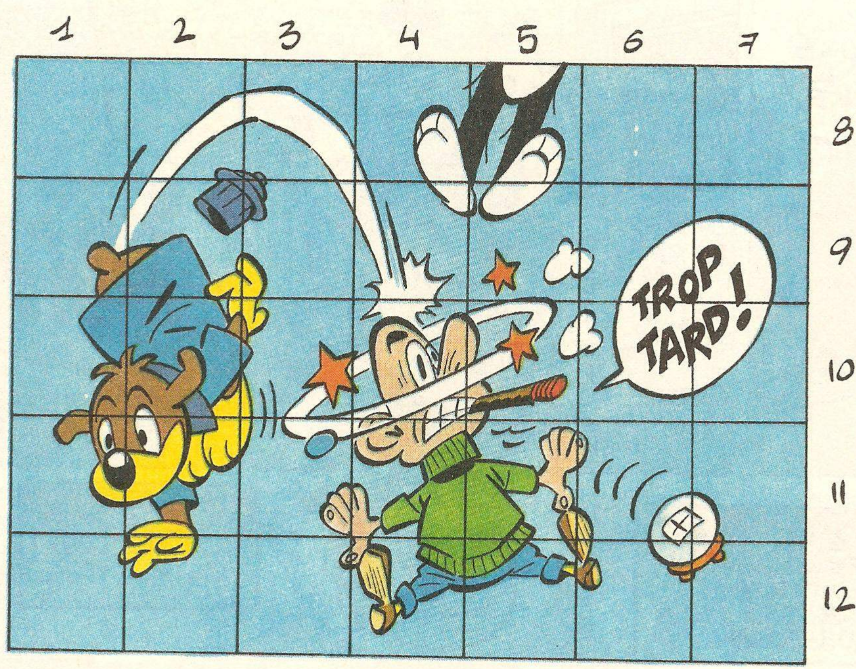
5





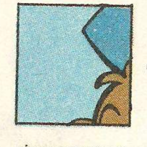
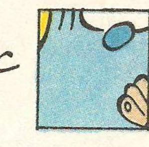

ENFER ! UN SCHROPFF ZX. 32 bis ! L'ARME SECRÈTE DES MARTIENS ! SAUVE-QUI-PEUT !!!

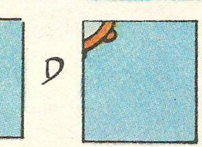



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
TROP TARD !


HOUPS ! EXCUSEZ-MOI. JE NE FAIS QUE TOMBER !!!
PAF

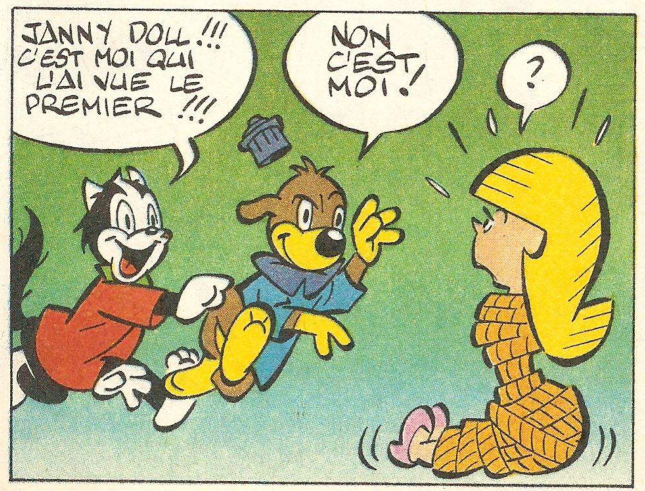

HÉ HÉ... PEUX-TU TROUVER LA PLACE DE CES QUATRE CARRÉS DANS CETTE SCÈNE ?

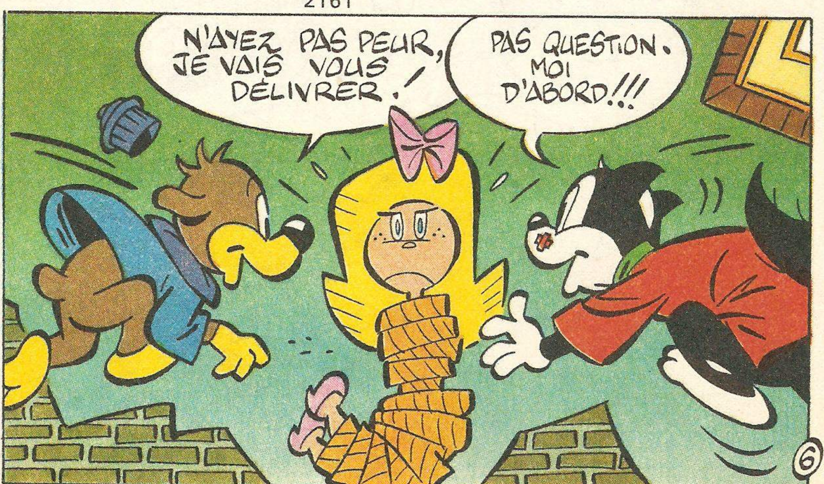
A  C 

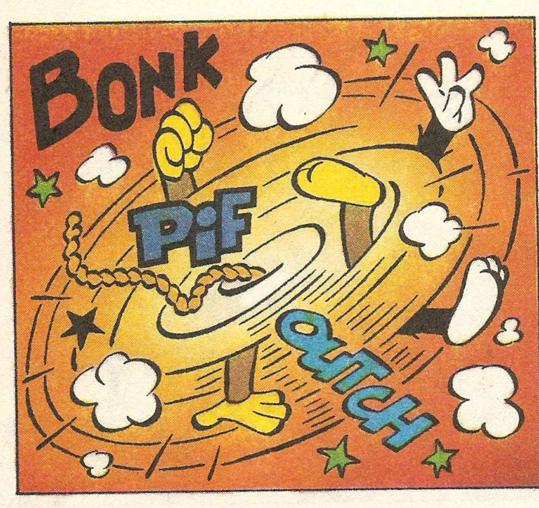
B D 

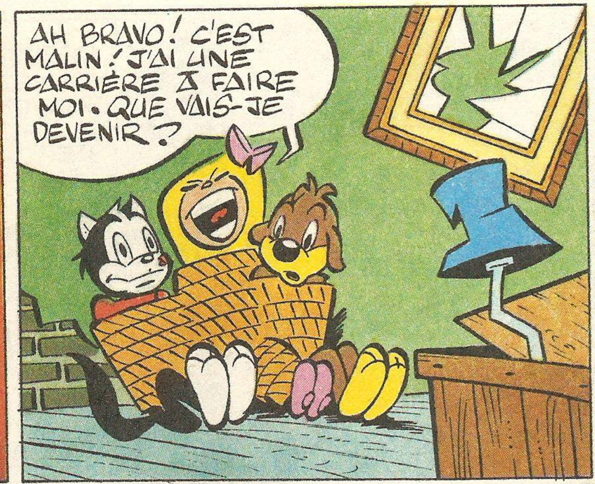

HERCULE, REGARDE ! LA CHANCE EST AVEC NOUS...
MAZETTE ! QU'ELLE EST BELLE !!!

2161

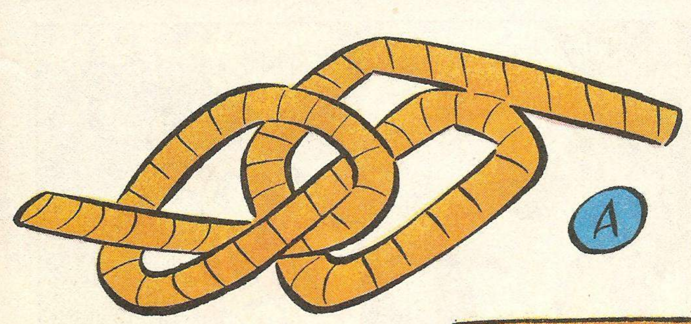

JANNY DOLL !!! C'EST MOI QUI L'AI VUE LE PREMIER !!!
NON C'EST MOI !
?


N'AYEZ PAS PEUR, JE VAIS VOUS DÉLIVRER !
PAS QUESTION. MOI D'ABORD !!!
6

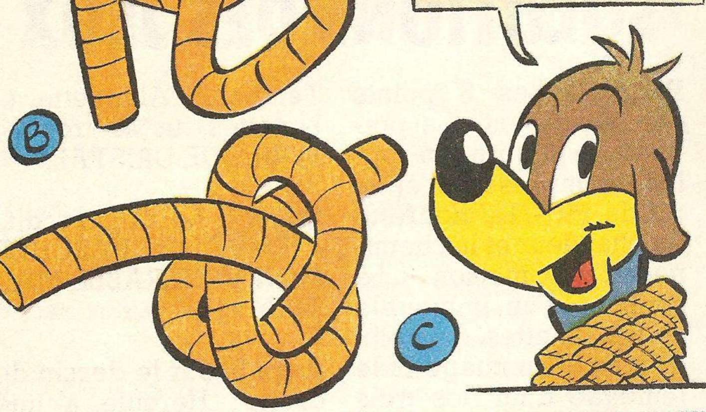

BONK
PIF
OUTCH

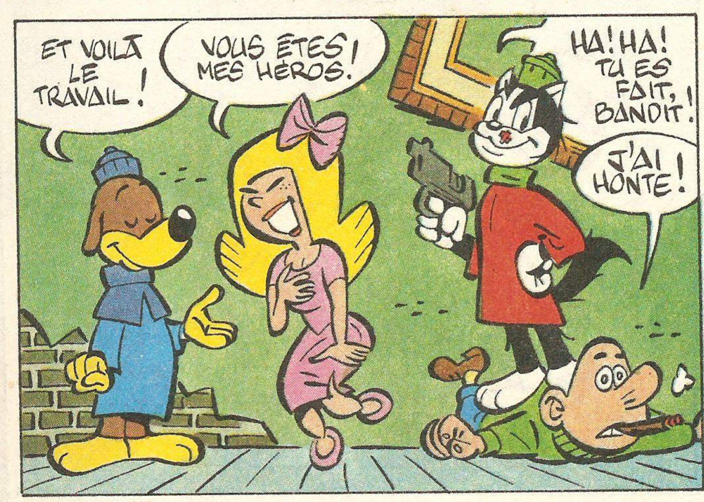

AH BRAVO ! C'EST MALIN ! J'AI UNE CARRIÈRE À FAIRE MOI. QUE VAIS-JE DEVENIR ?

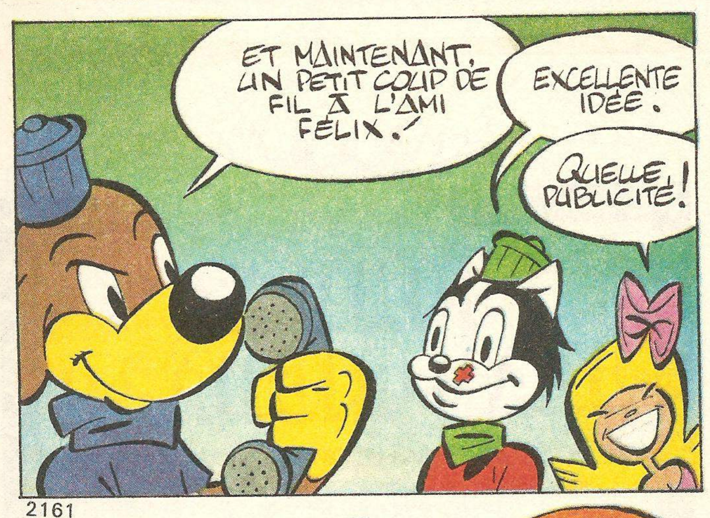

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS. JE VAIS ARRANGER ÇA !


A



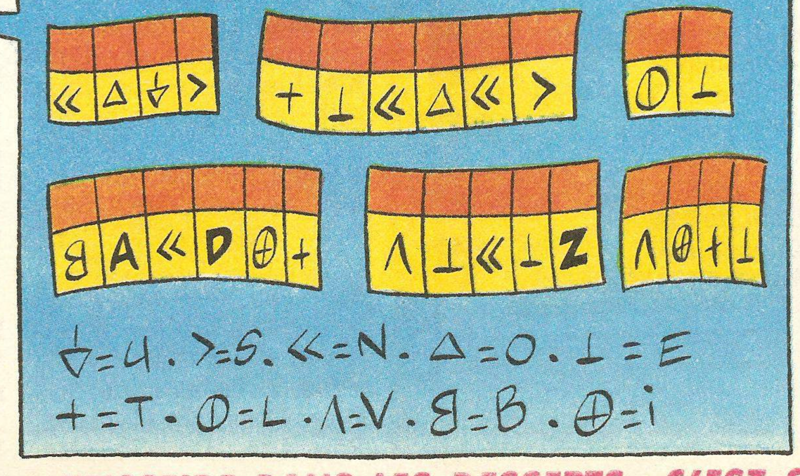

FACILE ! UNE SEULE DE CES TROIS CORDES NE FORME PAS DE NOEUD. TROUVEZ LAQUELLE, ET NOUS SERONS LIBRES !
B
C

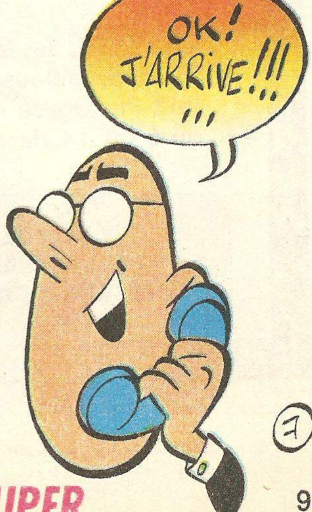

ET VOILÀ LE TRAVAIL !
VOUS ÊTES MES HÉROS !
HA ! HA ! TU ES FAIT, BANDIT !
J'AI HONTE !

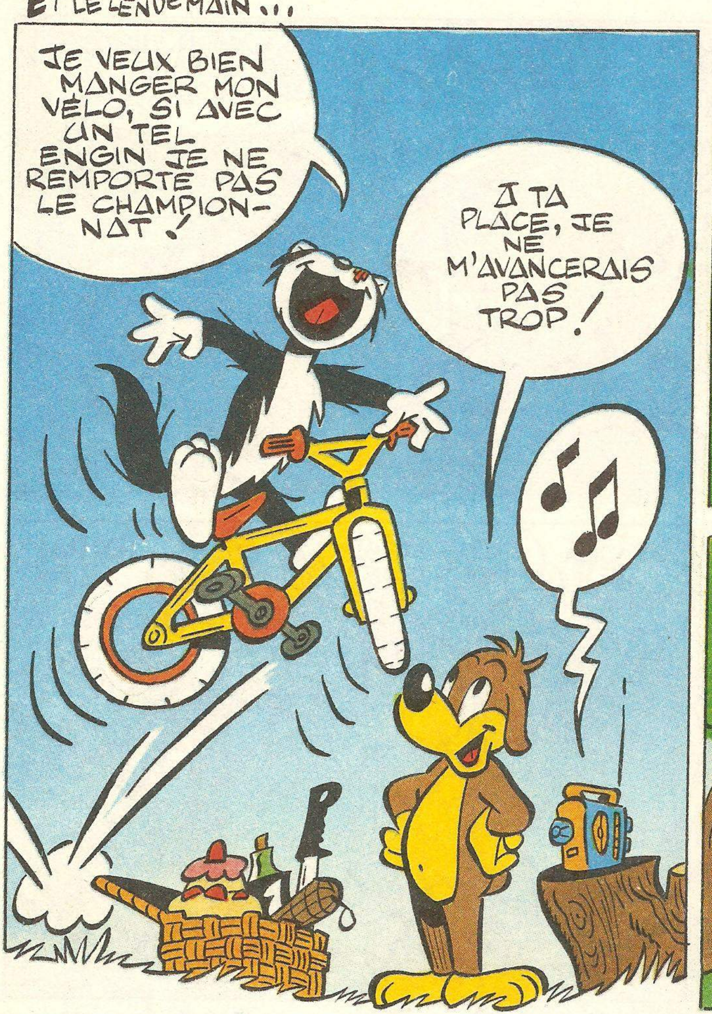

ET MAINTENANT, UN PETIT COUP DE FIL À L'AMI FÉLIX !
EXCELLENTE IDÉE.
QUELLE PUBLICITÉ !

2161

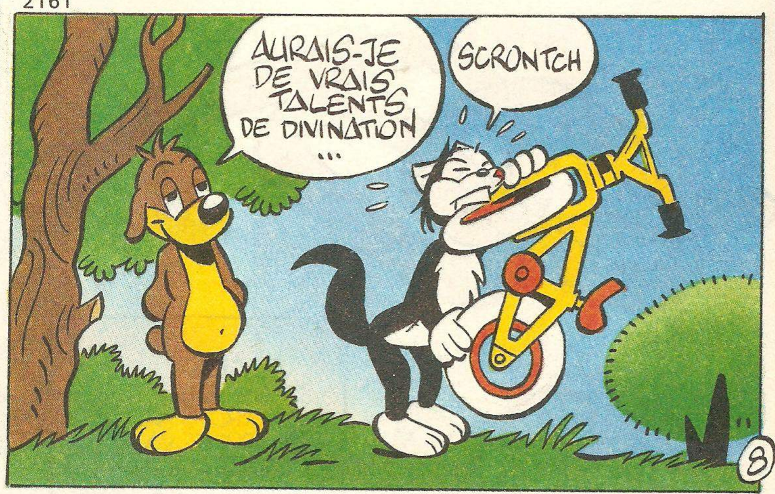


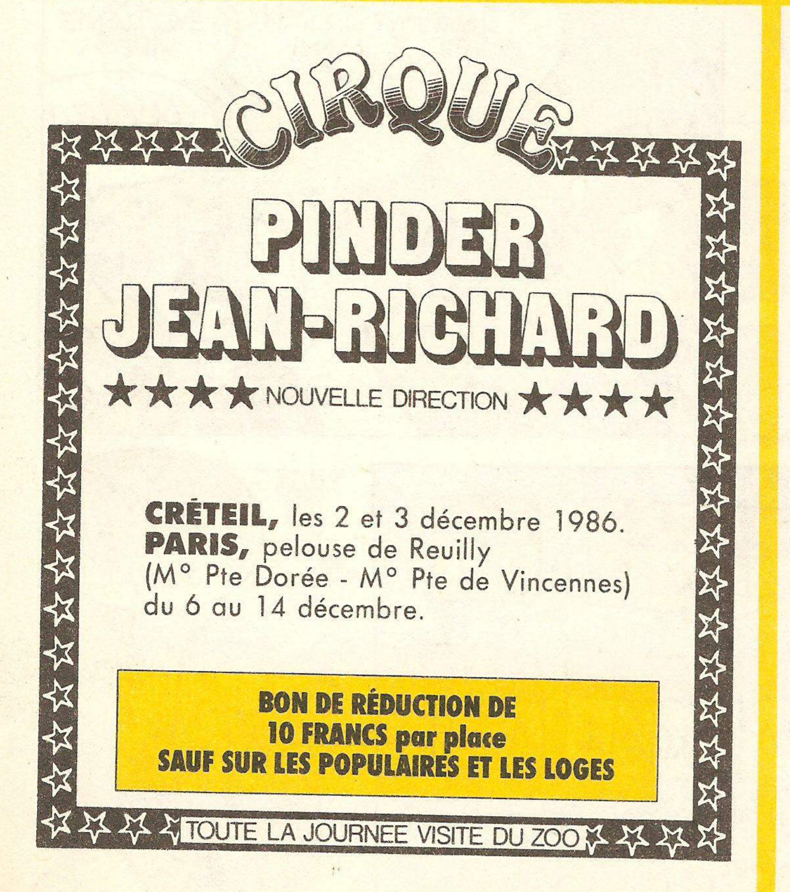

ᐁ=U. >=S. «=N. Δ=O. ⊥=E
+=T. ⏀=L. Λ=V. B=B. ⊖=i


OK ! J'ARRIVE !!! ...
7









SOLUTIONS DES JEUX

Page 1. Les 5 points communs sont : La poignée de la porte du rouleau-compresseur et le pif de Pif – La cigarette du chauffeur et la cheminée d'une maison – Le sommet d'un immeuble et les lunettes de Félix Torchu – Un nuage et le feuillage d'un des trois arbres – Le repose-pied sous la porte du rouleau-compresseur et l'immeuble au-dessus de la tête de Félix Torchu.

Page 2. Le message est : « POUR EN SAVOIR PLUS, ALLEZ DANS LE QUARTIER CHINOIS ».

Page 3. Avec les initiales des mots : Botte, Os, Urne, Lune et Escargot, Dé et Escargot, Compas, Raquette, Ile, Sceptre, Tambour, Allumette et Lunettes, tu as trouvé : BOULE DE CRISTAL.

Page 4. Le Chinois dit : « JE VAIS CHERCHER MON VÉNÉRABLE MAÎTRE ! »

Page 5. Sur le dessin de droite : Hercule a une natte – Sa langue apparaît – Il y a un reflet sur le pare-brise de l'une des voitures – Dans la cour, un pavé à disparu – Et il manque un montant à la fenêtre.

Page 6. A : 1 – 10, B : 2 – 12, C : 3 – 11, D : 7 – 12.

Page 7. La corde B ne forme pas de nœud. Et le message est : « NOUS TENONS LE BANDIT ! VENEZ VITE ! »

TCR

LES CIRCUITS

TCR!... Toute une panoplie de rails de toutes tailles, de courbes, de supports de piste, de rails demies-bosses!... Vous désirez changer votre tracé, inventer de nouveaux circuits avec plein de virages fous et de droites superbes? Avec TCR vous créez vos circuits à volonté en composant les parcours les plus déments. Avec les circuits TCR... l'imagination, c'est vous!

1/ 9 rails droits 38 cm • 4 rails droits 25 cm • 8 courbes 90° • 2 courbes 45°.

2/ 9 rails droits 38 cm • 12 courbes 90°.

3/ 10 rails droits 38 cm • 8 rails droits 25 cm • 8 courbes 90° • 6 courbes 45°.

4/ 13 rails droits 38 cm • 4 rails droits 25 cm • 2 rails 4 voies • 8 courbes 90°.

5/ 13 rails droits 38 cm • 8 courbes 90°.

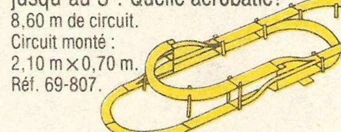
6/ 13 rails droits 38 cm • 10 rails droits 25 cm • 12 courbes 90° • 4 rails 4 voies.

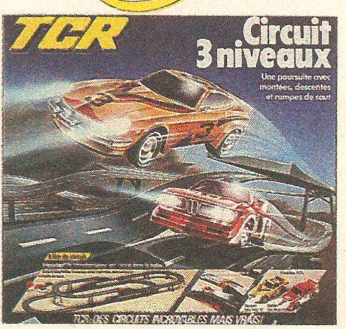
7/ 15 rails droits 38 cm • 8 rails droits 25 cm • 7 courbes 90° • 4 courbes 45°.

TCR 3 NIVEAUX

3 niveaux de pistes! Sur ce circuit géant, 1 Datsun et 1 BMW se poursuivent en passant du 1er au 2e niveau, sautent en contrebas puis remontent jusqu'au 3e. Quelle acrobatie!

8,60 m de circuit.
Circuit monté :
2,10 m × 0,70 m.
Réf. 69-807.





TCR RENAULT-TURBO

2 R5 TURBO s'affrontent sur la piste! Deux turbos lancés à fond sur un circuit en huit : foncez, doublez, sautez! Rien ne manque sur ce circuit! Un vrai rallye de pro!

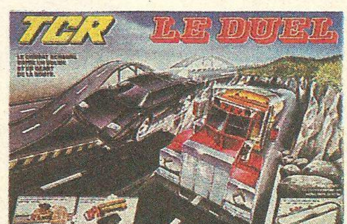
4 m de circuit. Circuit monté :
1,70 m × 0,70 m.
Réf. 75-150.



TCR LE DUEL

Une Lamborghini lutte contre un Super Camion géant sur un circuit avec deux bosses en demies-pistes! A la sortie du virage serré, il faut passer le premier dans le tunnel, sinon on doit tenter le saut! Un combat fabuleux!

5,40 m de circuit. Circuit monté :
1,52 m × 0,70 m.
Réf. 74-007.



IDEAL LOISIRS. CENTRE D'AFFAIRES PARIS NORD. AMPERE 3. BP 363. LE BLANC MESNIL.

Lundi prochain 8 décembre

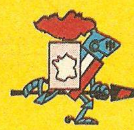
TU TROUVERAS DANS

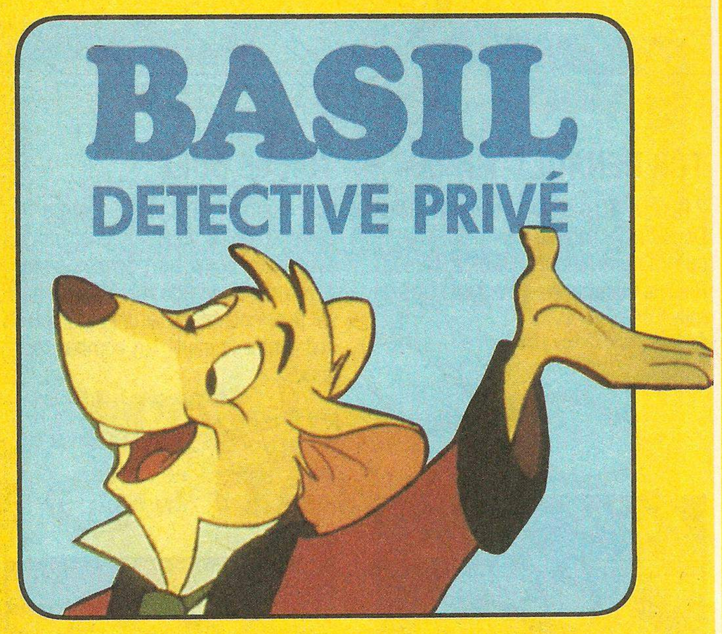
Télé Star

10

AUTO-COLLANTS

de la nouvelle collection





Le grand dessin animé de WALT DISNEY

© WALT DISNEY PRODUCTIONS

4 ALBUMS DE LA COLLECTION PIF ET SES AMIS

NOUVEAU!

Drôle
DICENTIM
LA CLEF D'OR D'INATOR

Désopilant
RIGOLUS ET TRISTUS
LA PLANETE DU FOU RIRE

Terrible
CAPITAINE APACHE
SANG POUR SANG

Émouvant
RAHAN
LE GRAND AMOUR DE RAHAN

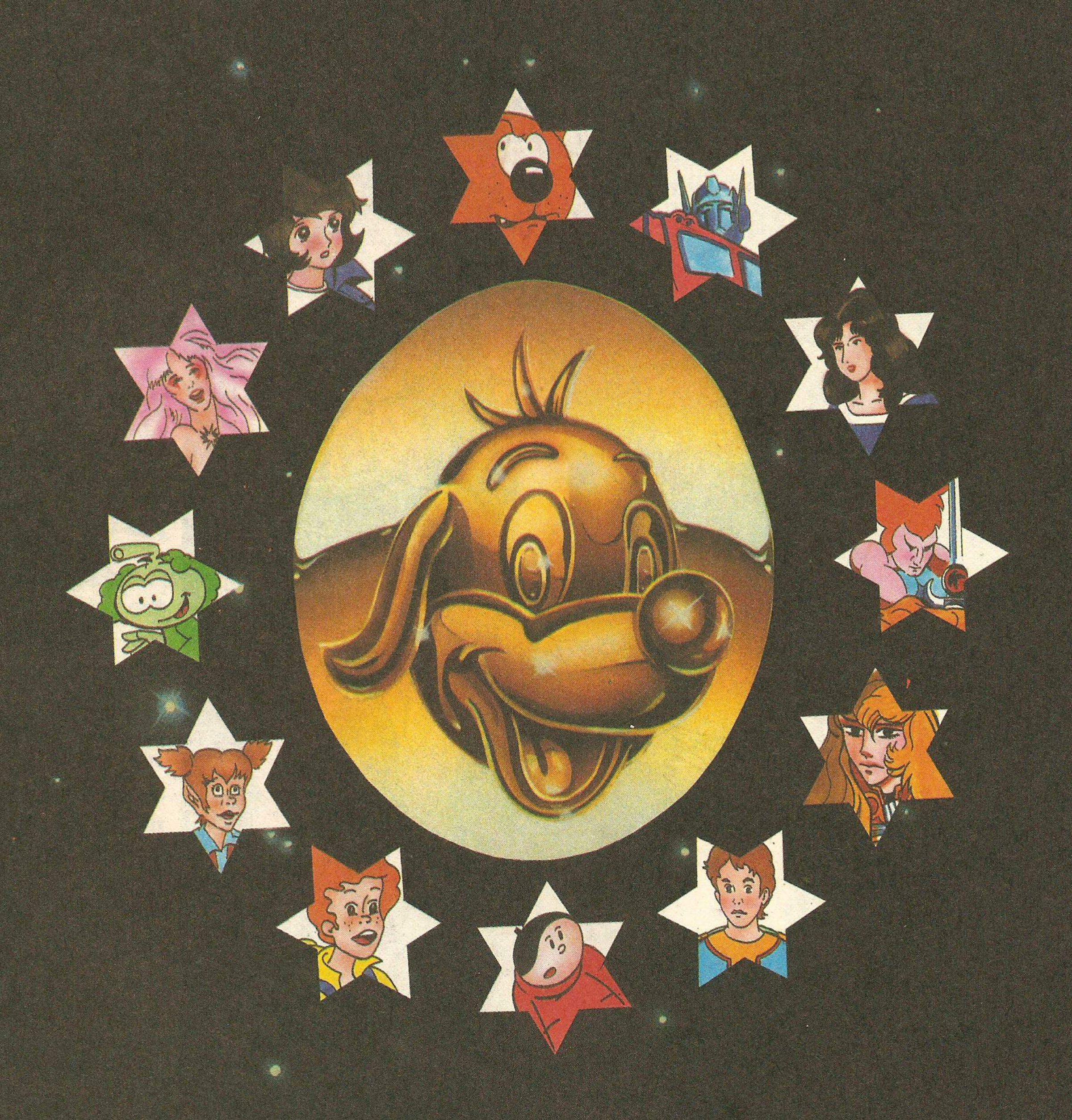
Déjà parus dans la même collection : **PIF** : L'armoire diabolique. **HERCULE** : L'île aux 100 000 gags. **RAHAN** : Le Maître des fauves. **PIFOU** : Glop, glop, gloper. **DOCTEUR JUSTICE** : Destination Bornéo

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

2ème SEMAINE

GRAND PRIX DU DESSIN ANIMÉ DE TÉLÉVISION

LES TRUFFES D'OR



LE JURY C'EST TOI !

EN COMPETITION CETTE SEMAINE

- JEM
- LES COSMOCATS
- L'OISEAU BLEU

La semaine dernière, entraient en compétition : **Mask, Quick et Flupke**, et **Signé Cat's Eyes**. Cette semaine, trois nouveaux dessins animés sur la ligne du départ, et toujours la même règle du jeu. Tu conserves soigneusement tes **Pif**, tu ne manques surtout pas le numéro de la semaine prochaine, ni celui d'après, avec son bulletin de vote (n°925). A partir de là, tu auras tous les éléments en main pour voter et élire tes dessins animés préférés, et gagner peut-être un superbe cadeau !

LES COSMOCATS

Photos : INTERPRESS

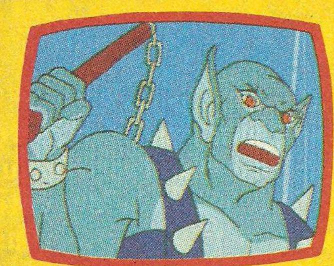
UN POUR TOUS, TOUS POUR UN !

Les Cosmocats, c'est une équipe de cinq personnages à l'intelligence exceptionnelle et à la force incroyable ! Ils possèdent, bien sûr, des super pouvoirs...

Starlin, 18 ans, le plus jeune, est le chef des Cosmocats. Très courageux, mais inexpérimenté, il apprendra à se battre grâce aux autres Cosmocats : Tigro, le maître du camouflage, Pantero, le combattant de la nuit, Félibelle, créature rapide comme l'éclair, et le dernier des Cosmocats, espiègle comme pas un !

A la suite d'un désastre sur leur planète, les Cosmocats sont contraints de voyager à travers la galaxie, afin de trouver une nouvelle planète. Ils découvrent une petite planète bleue, la Terre. Ils vont enfin pouvoir vivre en paix... Mais c'est sans compter avec leus ennemis intimes, les mutants : les hommes-singes, les hommes-chacals, et les reptiles...

Ennemis depuis des siècles, les mutants ont combattu les Cosmocats pour conquérir «l'Oeil de Thunders», source des super pouvoirs des Cosmocats. Inutile de préciser que de nouvelles aventures et d'âpres batailles opposeront nos héros aux sinistres mutants.



Pantero, le guerrier de la nuit...



Tigro, le maître du camouflage...



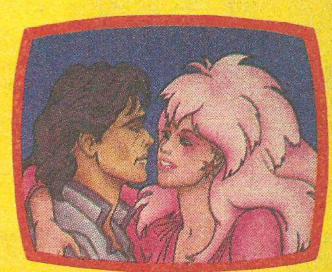
Félibelle, rapide comme l'éclair !

JEM

Producteur : SUNBOW Production


Les Misfits, groupe formé de Pizzazz, Roxy et Stormer.


Jem et Eric Raymond


Jem dans de beaux bras...

UNE SACRÉE ROKEUSE

**Elle s'appelle Jerrica Benton et vit dans une vieille maison avec sa sœur Kimber et ses amies Aja et Shana.
A la mort de son père, elle hérite d'une maison de disques : la Starlight Music, dirigée par le redoutable Eric Raymond, personnage cupide et avide de gloire.
Il lance un groupe de rock féminin : les extravagantes Misfits, formé de Pizzazz, Roxy et Stormer.
Jerrica, grâce à la magie de ses boucles d'oreilles (un super ordinateur holographique lui sert de bonne fée), se transforme en Jem, chanteuse de rock époustouflante à la longue chevelure rose.
Avec ses amies, elle forme le groupe des Holograms, et se lance dans le monde trépidant des concerts rock.
L'aventure commence : poursuites, sabotages, concerts délirants.**

L'OISEAU BLEU

Modern Programs Narcisse x 4



L'OISEAU D'ESPOIR

C'est Noël, la fête bat son plein au village... Tout le monde s'amuse, sauf deux enfants, Mytyl et Tyltyl.
Leur mère, gravement malade, se trouve à l'hôpital, Ils s'apprêtent à passer une soirée sans joie, quand, soudain, survient la fée Bérylune. Elle les réconforte et leur fait passer un excellent moment; mais, surtout, elle leur dévoile l'existence de l'Oiseau Bleu, un oiseau d'espoir et de bonheur, détenant des pouvoirs merveilleux.
Mais où se cache-t-il ? Où le rencontrer ? Pourra-t-il guérir leur maman ?...
Mytyl et Tyltyl décident de partir à sa recherche...



L'Oiseau Bleu aux pouvoirs merveilleux


LA TRANSAMAZONIENNE (SUITE)
LES BULLS COMMENCENT A REMBLAYER LA RIVE
MAIS SOUDAIN AVEUGLÉ PAR UN RAYON DE LUMIERE LE CONDUCTEUR DU BULL 27 LACHE LES COMMANDES DE SON ENGIN....
(PUBLICITÉ)
CE DERNIER COMMENCE A BASCULER DANS LE VIDE !
VITE PAT LE CROCHET
ACTIONNE LE TREUIL C'EST BON!
OUF! JUSTE A TEMPS!
DIGGER DAN'S CONSTRUCTION CO.
3

ILS VONT CERTAINEMENT TENTER UNE NOUVELLE OFFENSIVE CETTE NUIT

Ç'EN EST TROP IL FAUT TENDRE UN PIÈGE À CES SABOTEURS

ET, LA NUIT VENUE...

ILS SONT À PROXIMITÉ DES BULLS ALLEZ -Y !!

LE LENDEMAIN LES SABOTEURS ONT ÉTÉ REMI AUX AUTORITÉS LOCALES ET LA TRANSAMAZONIENNE A PU ÊTRE TRACÉE PAR LA DIGGER DAN'S COMPAGNIE, ET, TERMINÉE DANS LES MEILLEURS DÉLAIS !!.

NOUS NE PENSIONS PAS QUE LA DIGGER DAN'S COMPAGNIE NOUS RENDRAIT CE GENRE DE SERVICE

NOUS AVONS MÊME TROUVÉ OÙ ILS CACHAIENT LEUR BUTIN !!!

FIN DE L'ÉPISODE....

4


REJOINS L'EQUIPE DE DIGGER DAN
Jeep 4 x 4 avec treuil, tous les camions 4 ou 6 roues motrices avec accessoires, bulldozers, tracteurs-pelles ou grues téléguidées : tous ces puissants engins électriques de la DIGGER DAN'S CONSTRUCTION COMPANY sont dans les magasins de jouets.
Comme moi, pour suivre les aventures de DIGGER DAN et entreprendre avec lui de grands chantiers, rejoins vite le club DIGGER DAN.
Tu trouveras ton bulletin d'inscription dans les boîtes DIGGER DAN et tu peux également le demander en renvoyant le bon ci-dessous à :
CLUB DIGGER DAN
JOUSTRA BP 59 – 67402 ILLKIRCH Cedex
Je désire recevoir, sans engagement de ma part, mon bulletin d'inscription au club DIGGER DAN.
Nom :
Prénom : Age :
Adresse :
Code postal / Ville :
DIGGER DAN'S CONSTRUCTION CO.
DIGGER DAN'S CONSTRUCTION CO.
Mathieu
des jouets Joustra
En cadeau pour ton inscription au club DD, tu recevras un casque, un stylo, un badge et un carnet de la DIGGER DAN'S CONSTRUCTION COMPANY.

LA COUR DES MIRACLES

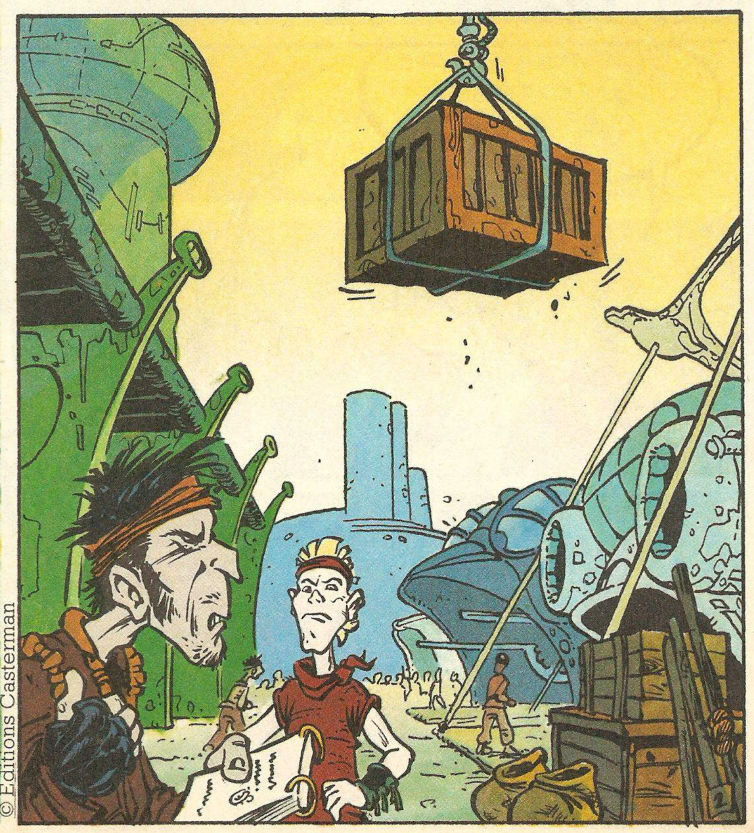


LES MONDES ENGLOUTIS, leurs mystères, leurs légendes et leurs héros sont de retour ! À bord de l'irremplaçable vaisseau-ordinateur *Shagshag*, Arkana, Spartakus, Bob et Rebecca continuent leur exploration du monde « d'en-haut ». La surface de la Terre est pour eux source de découvertes et de surprises, bonnes ou mauvaises... Aujourd'hui, c'est dans une cité grouillante et dangereuse qu'ils vont faire de bien inquiétantes rencontres...

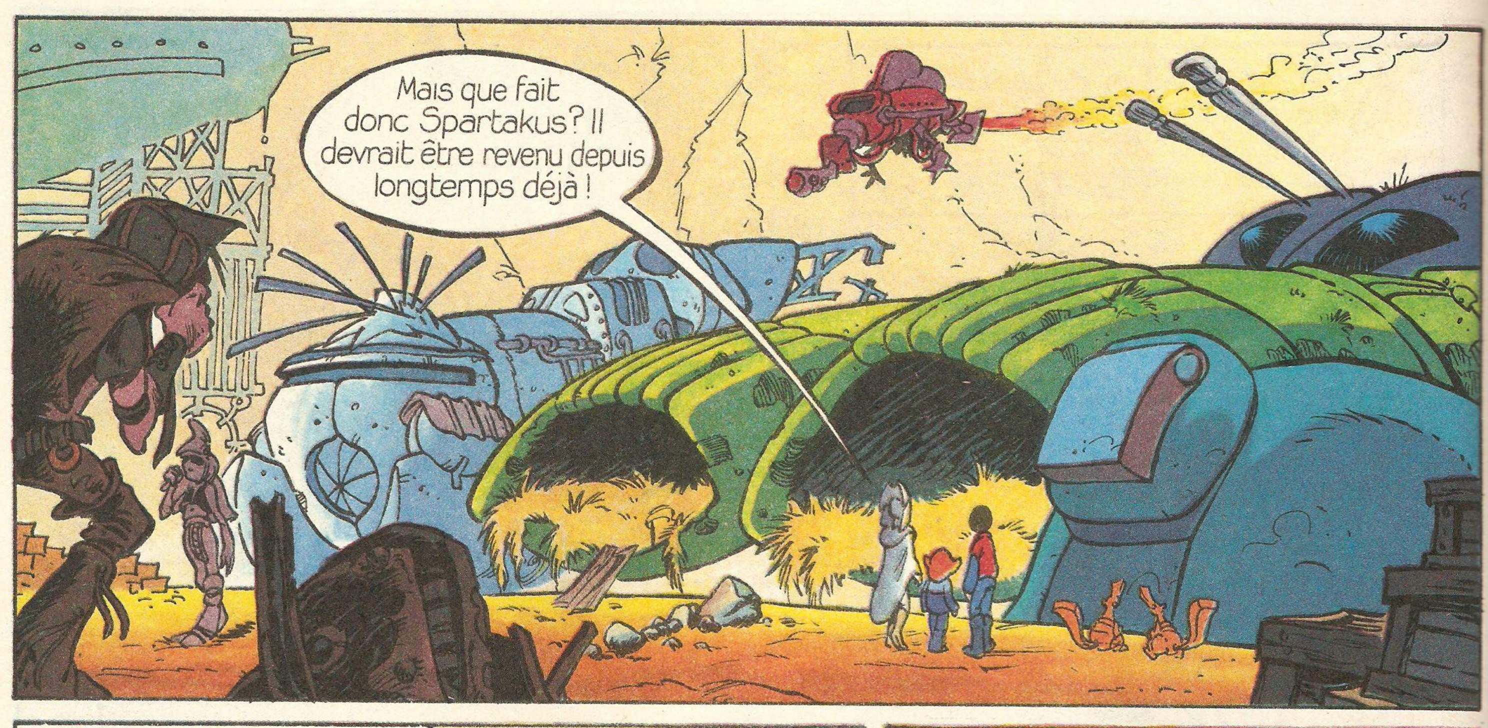
Au cœur d'un désert de pierrailles brûlé par le soleil, se dresse une cité bordée d'un gigantesque caravansérail.



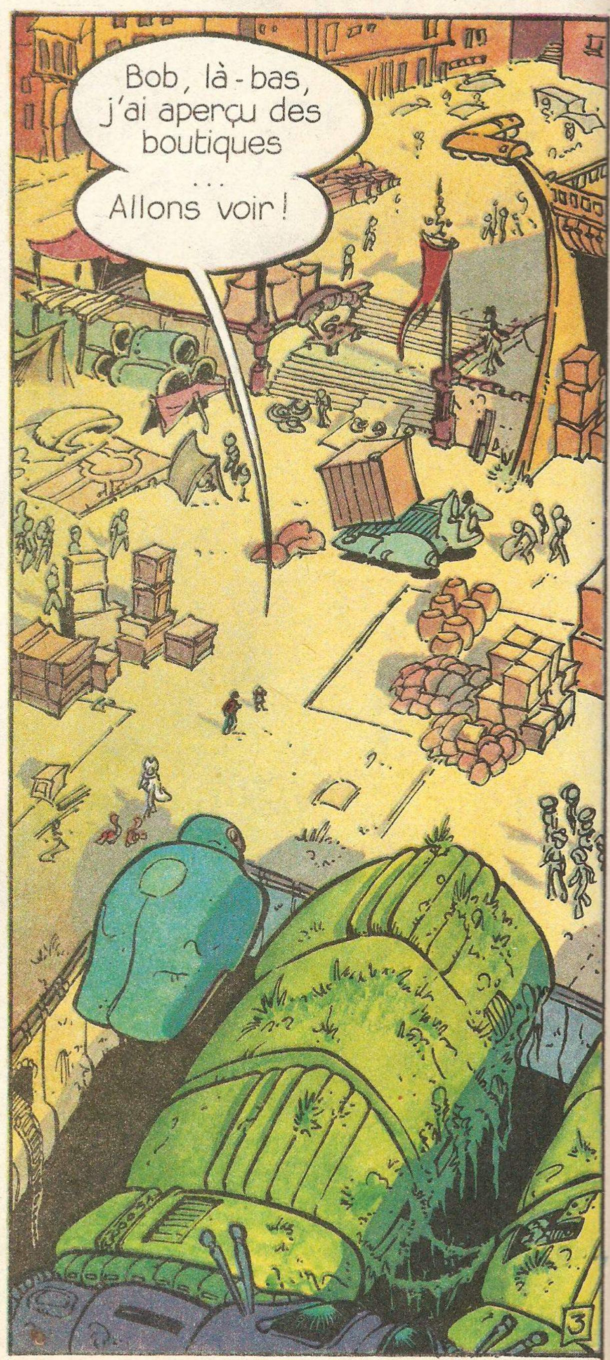
Dans le perpétuel brouhaha des quais de transit, la Cour des miracles est devenue le point de rencontre privilégié des communautés de toutes les strates.



RÉALISATION : ATELIER ASYLUM, D'APRÈS NINA WOLMARK.


Mais que fait donc Spartakus? Il devrait être revenu depuis longtemps déjà !


Ne sois pas si impatiente, Arkana, nous allons peut-être enfin rejoindre Arkadia !!


Bob, là-bas, j'ai aperçu des boutiques ... Allons voir !


C'est vrai. Moi, il m'a dit qu'il connaissait quelqu'un ici ...
... qui pourrait nous indiquer le chemin !!
?!


Bob !!
Regarde, des poupées !!

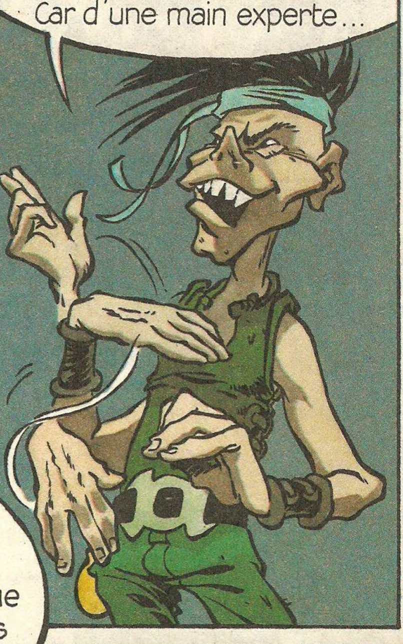

Brrr... Drôles de poupées !
Et drôle de masque.



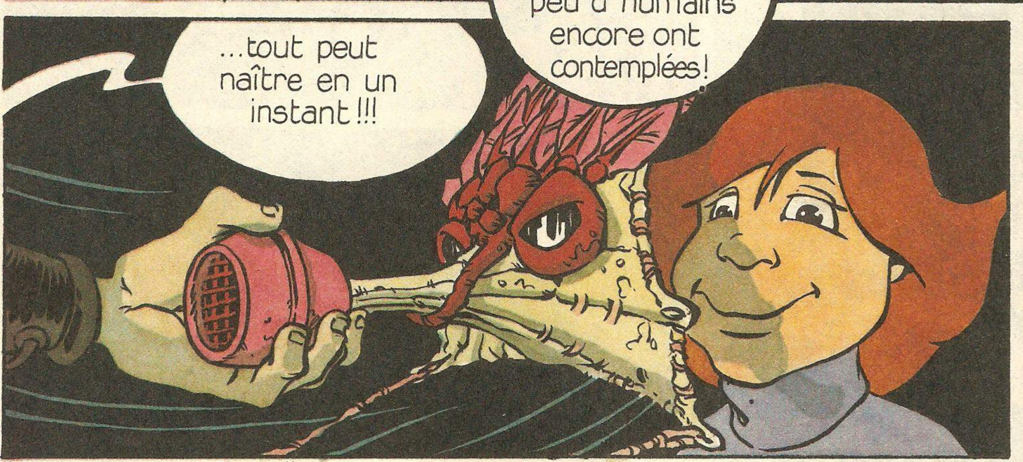

Quelle étrange boutique. Je n'ai jamais rien vu de tel !


Alors, alors, mes tout beaux... On s'intéresse aux petits mystères de la maison des magies, hein !?
Ah ça !!!... Si vous êtes curieux, nous avons ici de quoi rassasier toutes vos envies ...
...De quoi rendre vos rêves bien pâlichons face à cette réalité inouie !

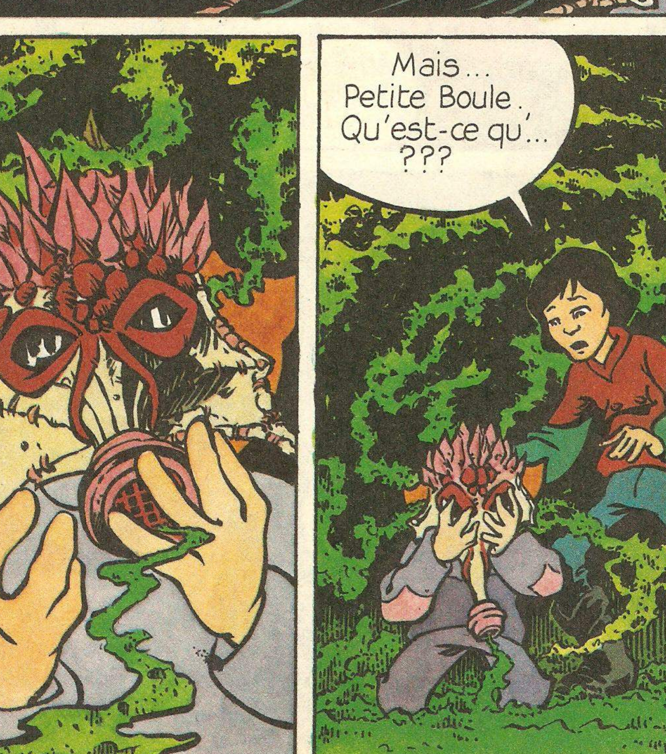

Car, voyez-vous, les enfants, il est en ce monde des forces obscures et méconnues ...terribles... oui, et pourtant, pour celui qui peut maîtriser ces forces...
...Alors, pour celui-là s'ouvrent des perspectives que peu d'humains encore ont contemplées!


...En un instant peuvent naître d'une main experte, foulards et serpents, planètes, éléphants! Tout est possible lorsque plus rien n'est impossible. Car d'une main experte...




...tout peut naître en un instant!!!




Mais... Petite Boule. Qu'est-ce qu'... ???


A' toi de jouer, Landry...











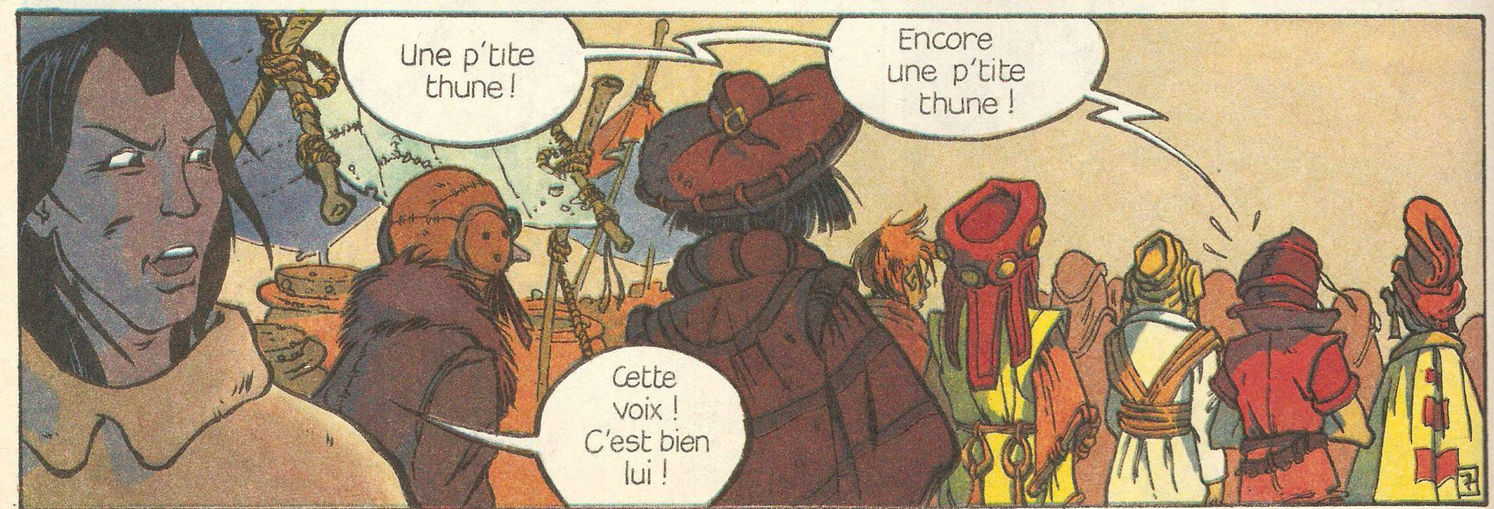


KALIMBA POUR MOI, T'EN VEUX UN PEU PAPA ?

Au même moment, sur la place du marché...

Il faut que je le trouve ! Avec son aide, nous pourrons partir pour Arkadia !

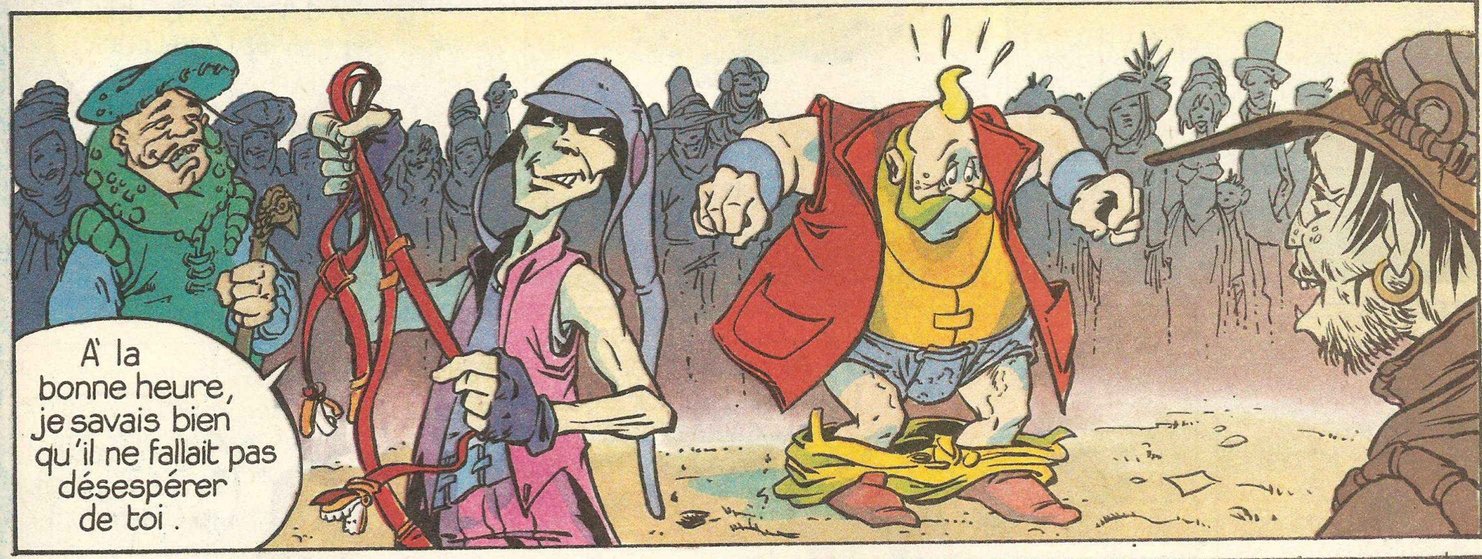














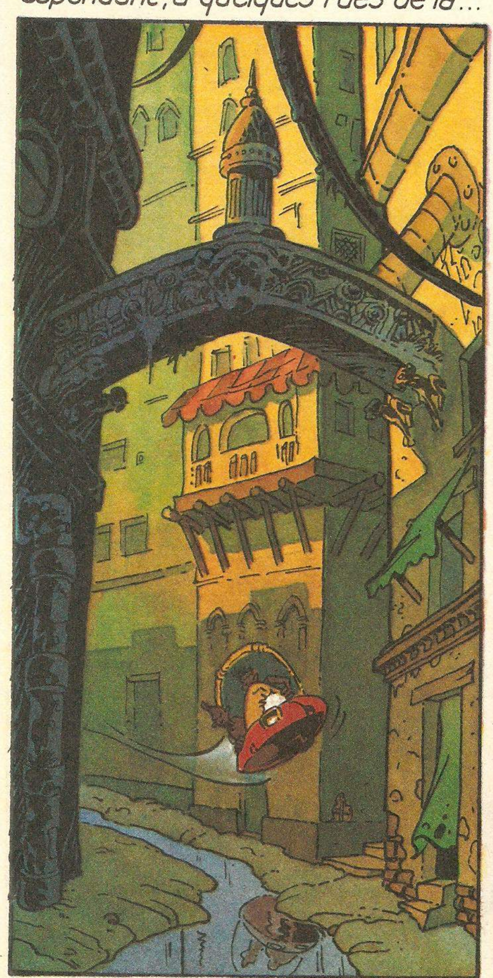






POUR MON PETIT FRÈRE, KALIMBA DE TEISSEIRE

Cependant, à quelques rues de là...







Sur les quais cependant, Spartakus apprend par Bic et Bac qu'Arkana et les enfants ne sont pas revenus de leur visite à la Maison des Magies.









Au même moment, dans la Cour des Miracles...

...Donc la main doit plonger à angle droit à cet endroit et...

...sitôt la bourse dérobée, en ressortir prestement et surtout ...écoutez bien mes minets...surtout sans brusqueries !...



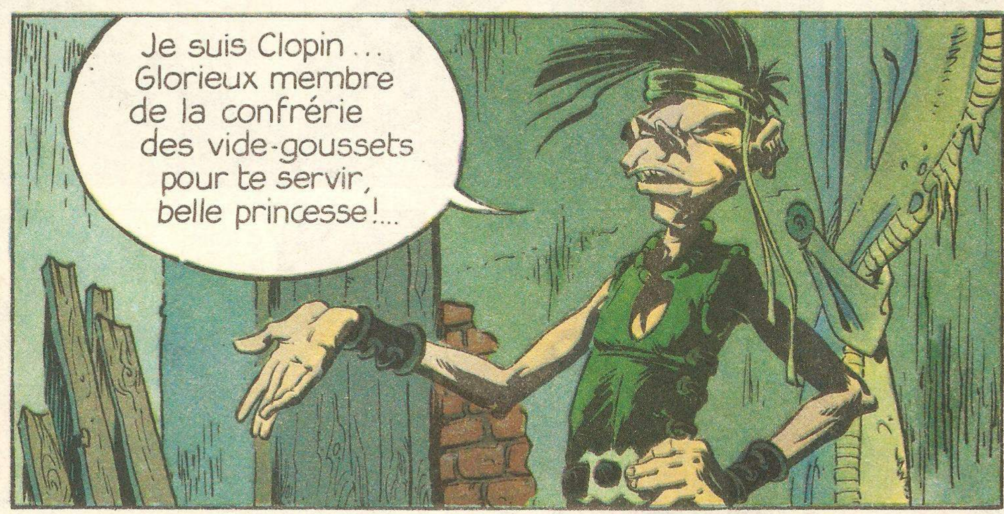


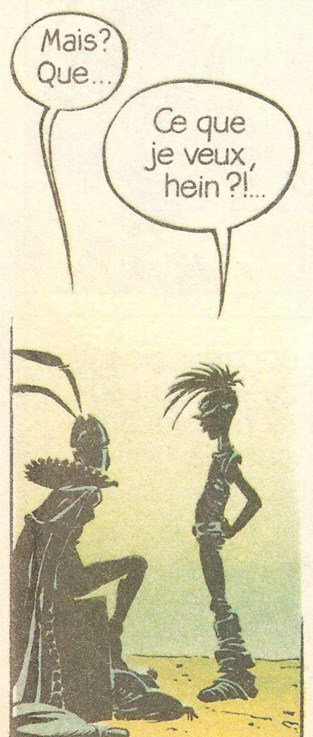


...Cependant, bien que prisonnière, Arkana est sur le point de connaître un tout autre sort...







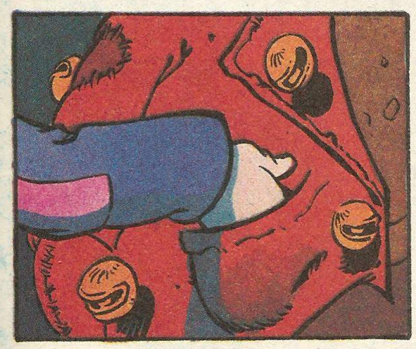


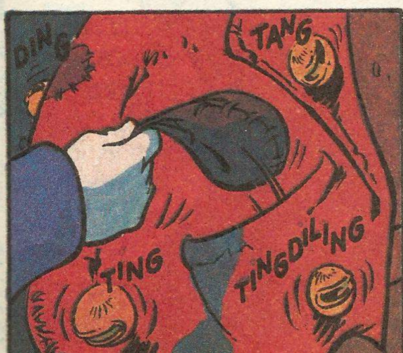


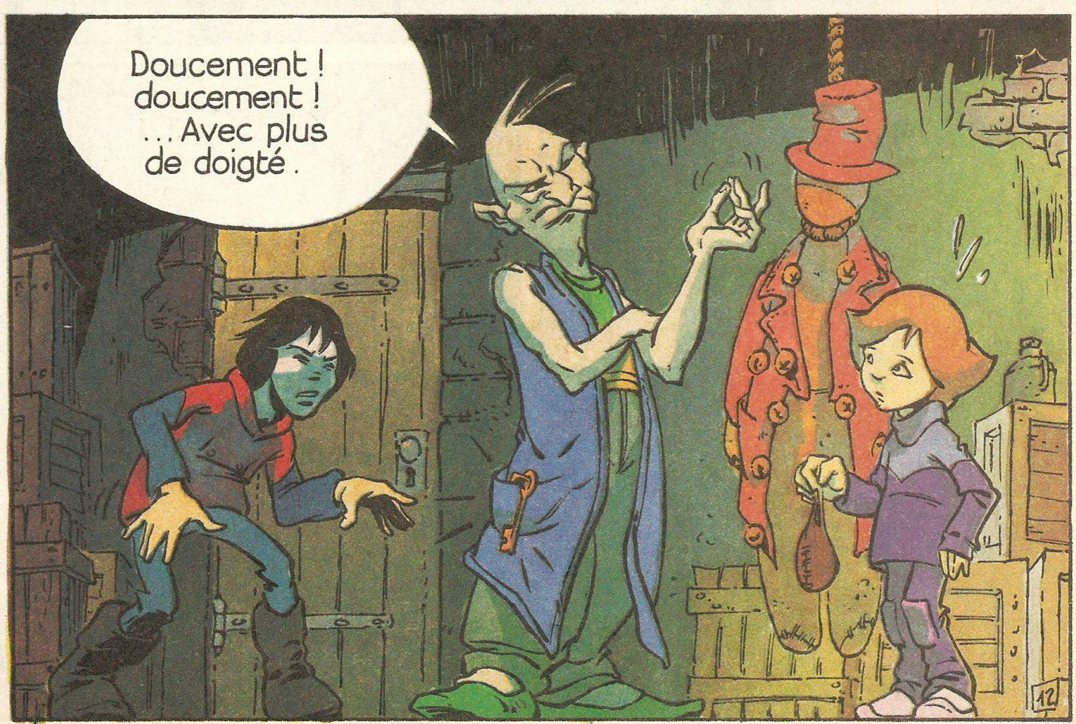


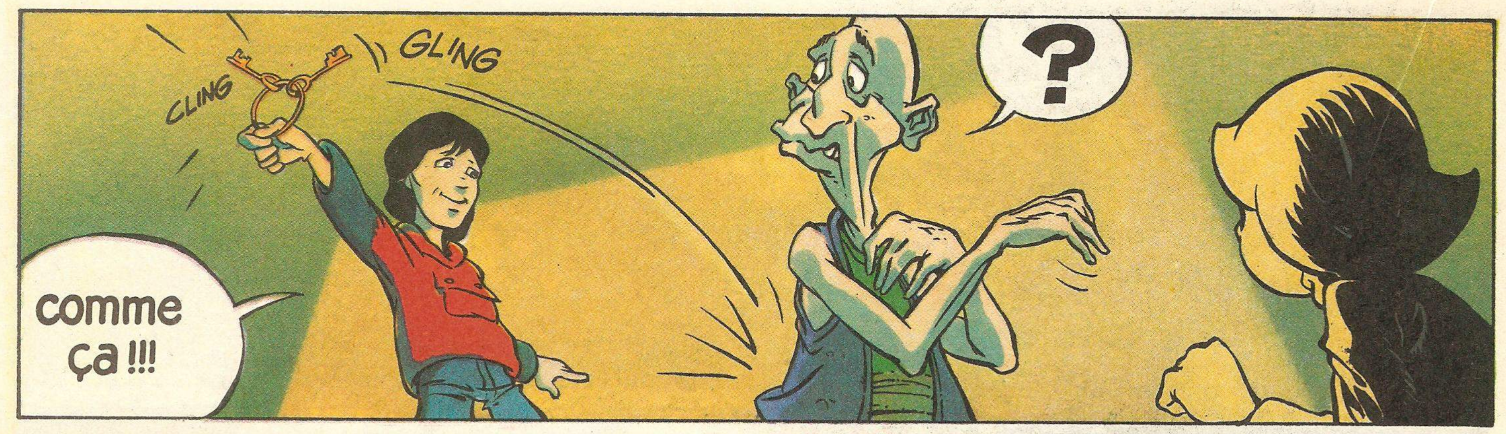

TÊTE ROUGE !!
Et oui, Tête Rouge, ton maître, petit Clopin, et je compte bien m'opposer à cette union.
Mais... Euh...
Y'A PAS DE MAIS !!
Cette femme n'est pas pour toi, Clopin !
GLURP!
Sauvée !...

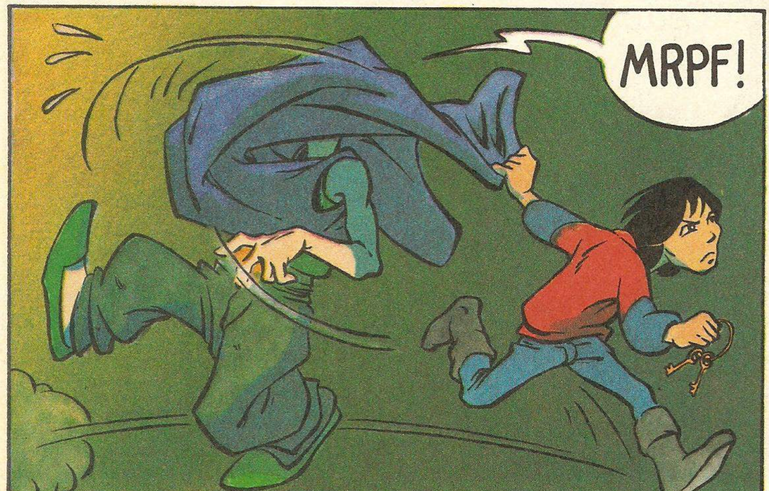

Car c'est une femme pour Tête Rouge !!!
Non, c'est pas vrai !!!

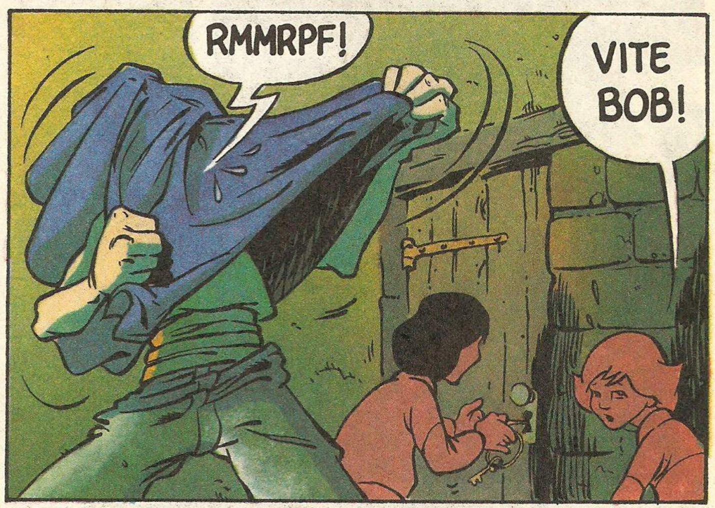



DING
TANG
TING
TINGDILING


Doucement ! doucement ! ...Avec plus de doigté.

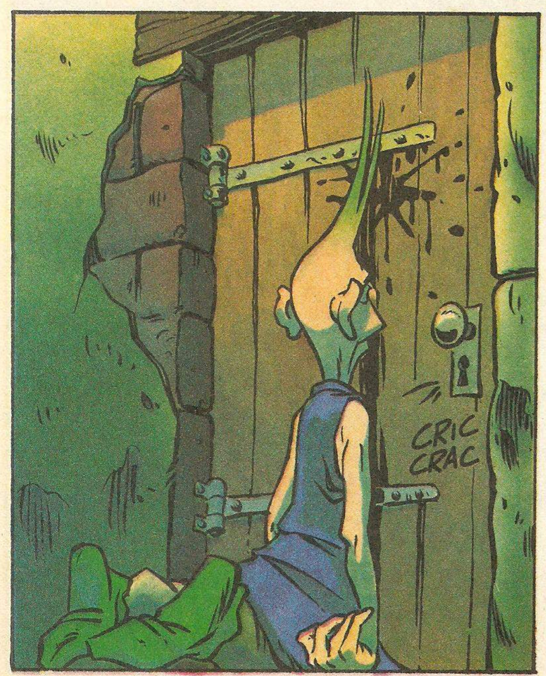

CLING
GL'ING
?
comme ça !!!

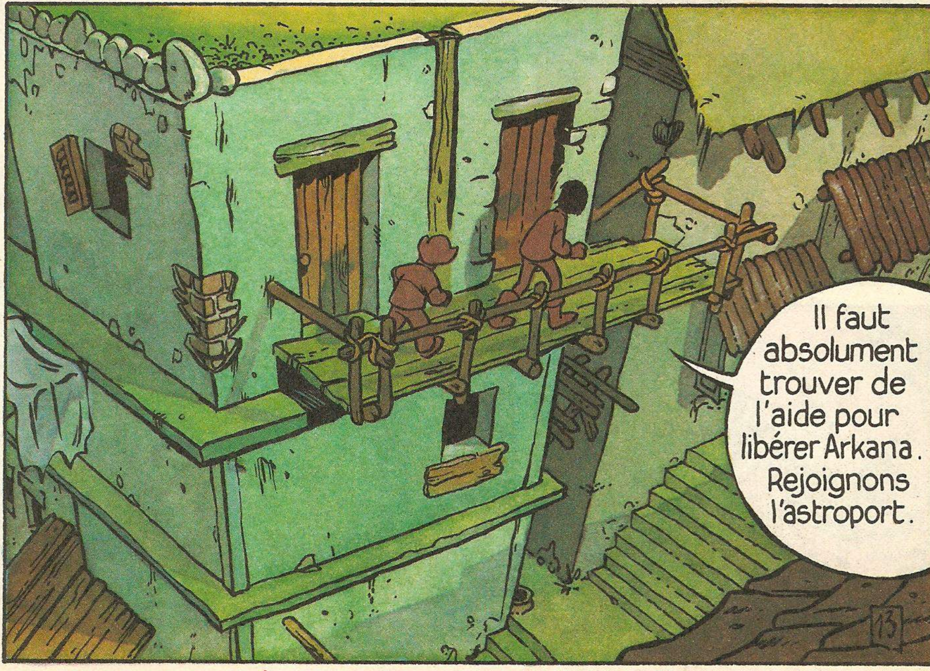

MRPF!


RMMRPF!
VITE BOB!


Espèce de petit voleur!


BLAM
BONG


CRIC CRAC


Il faut absolument trouver de l'aide pour libérer Arkana. Rejoignons l'astroport.
13

Cependant...



C'est ici, Spartakus, la poterne des ténèbres ...



Ça transpire le traquenard dans tous les recoins.



Tiens bien ton rôle et attends-toi au pire !...

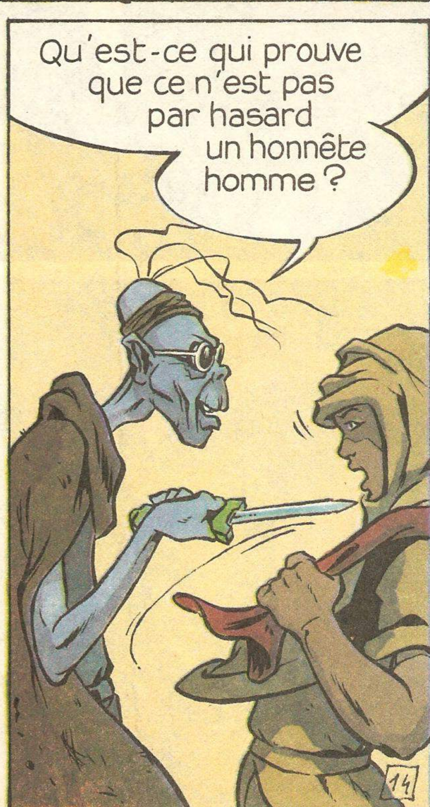




Hé les amis, où allez-vous donc ainsi ? C'est toi, Chanteplume qui as conduit cet étranger ici !?!



Est-ce un coquillard, un détrousseur, un égorgeur ?



Qu'est-ce qui prouve que ce n'est pas par hasard un honnête homme ?
14

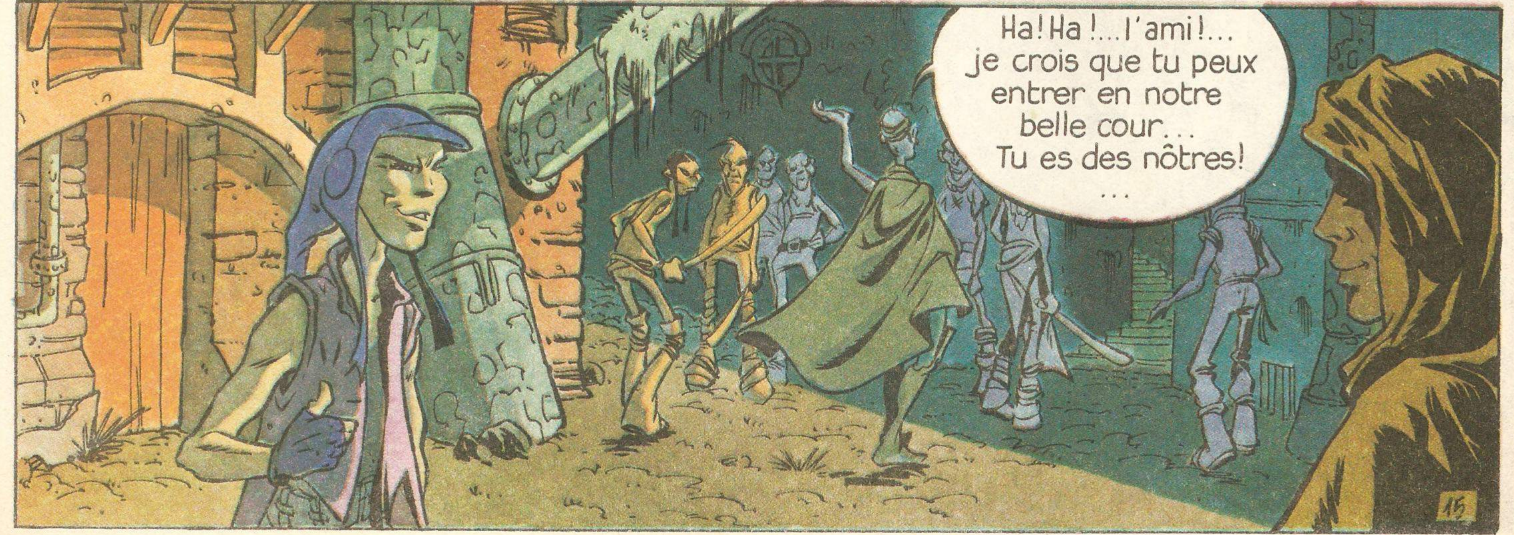








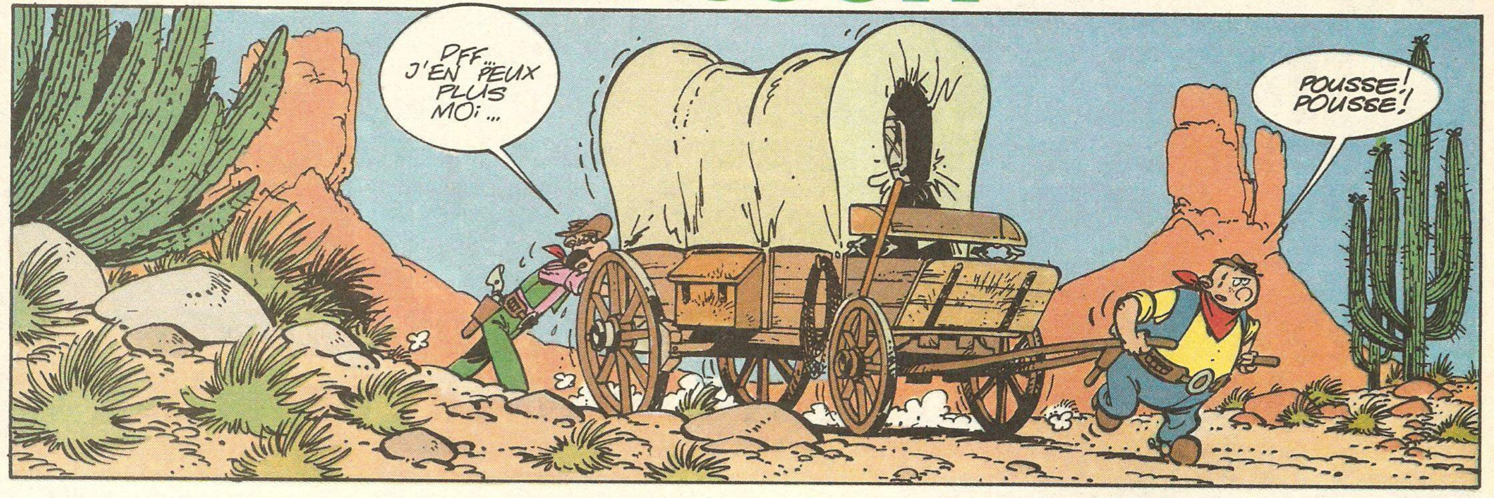


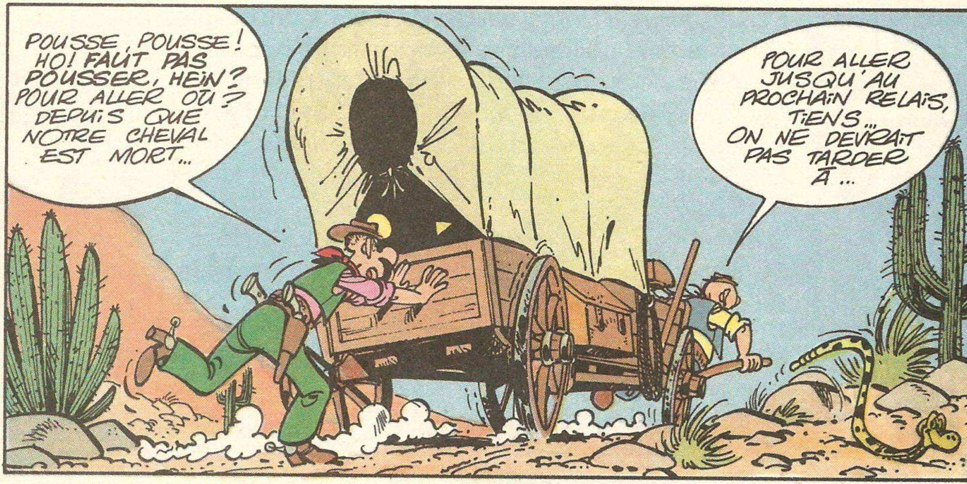


SUITE LA SEMAINE PROCHAINE

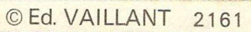
SMITH ET WESSON

FAUT PAS POUSSER !









BON, D'ACCORD... EN VOILÀ UN... MAIS QU'EST-CE QU'ON FAIT MAINTENANT?!
BEN...
NORMAL OU SUPER!
PEXACO
VROP

SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.

Kalimba ET Pif

T'OFFRENT 100 FABULEUX CADEAUX !

- 10 VÉLOCROSS PEUGEOT
- 10 APPAREILS PHOTO KODAK DISC 3600
- 10 WALKMAN SKYLINER PHILIPS
- 10 ORGUES ÉLECTRONIQUES CASIO
- 10 WALKMAN COMPACT PHILIPS

ET 50 CADEAUX-MYSTÈRE "KALIMBA" !



+ 10 SUPER-ORDINATEURS YENO
aux fidèles lecteurs et lectrices de "PIF" !



Cet ordinateur est ton premier ordinateur. Il possède un écran couleur, un couvercle et une bandoulière pour l'emmener partout.
Mais surtout, 50 cartes-programme, qui vont te permettre d'apprendre plein de choses, tout en t'amusant.
Tu pourras même composer et jouer de la musique.

Cette semaine, c'est KALIMBA de TEISSEIRE qui t'offre les 100 cadeaux. Dans les 4 pages qui suivent, tu vas trouver 22 jeux. 10 d'entre eux vont te permettre de gagner. Tu as donc la possibilité de gagner 10 cadeaux par semaine.

Pour cela, tu choisis le ou les jeux qui te font envie. Tu peux ne faire qu'un jeu, comme tu peux les faire tous les 10.
Il faut donc que tu remplisses chaque bulletin-réponse (tu dois découper le jeu tout entier, dessin et bulletin), que tu glisses ton ou tes bulletins dans une enveloppe, et que tu le ou les envoies rapidement, avant le **lundi 8 décembre 1986** à minuit (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante.

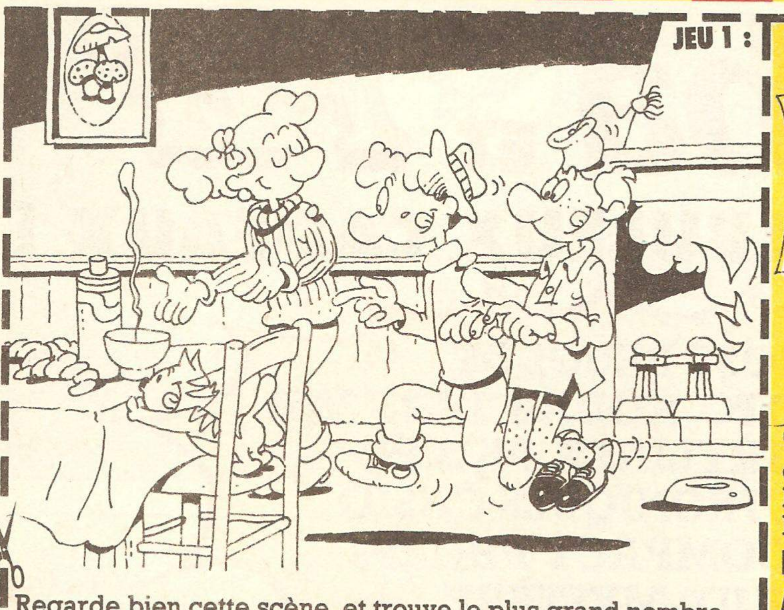
Grand concours
PIF KALIMBA
VMS Publications
CEDEX 1012
75810 PARIS BRUNE

Chacun des jeux fera gagner 10 candidats qui seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

CE N'EST PAS TOUT !

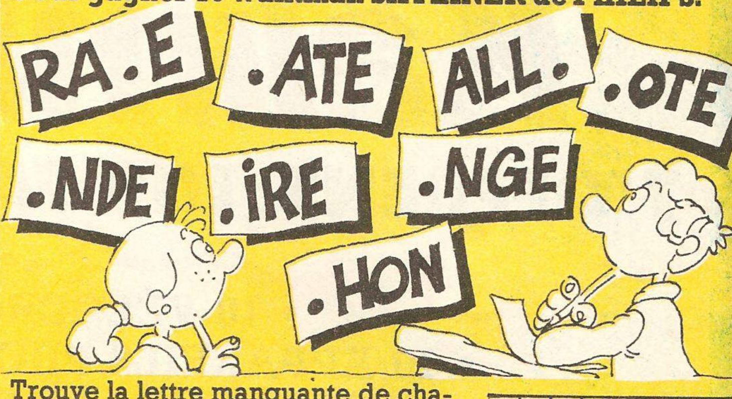
A partir d'aujourd'hui, garde bien tous les **Pif**, et surtout, découpe chaque semaine la petite vignette numérotée qui se trouve dans le coin de la page ; car, dans trois semaines, tu trouveras un bulletin où tu colleras ces 4 vignettes, et là aussi un tirage au sort récompensera 10 lecteurs ou lectrices qui auront été fidèles à **Pif**, qui leur offrira un magnifique ordinateur YENO.

JEU 1 :



Regarde bien cette scène, et trouve le plus grand nombre de mots commençant par « CH », comme chocolat.

Pour gagner 10 walkman SKYLINER de PHILIPS.

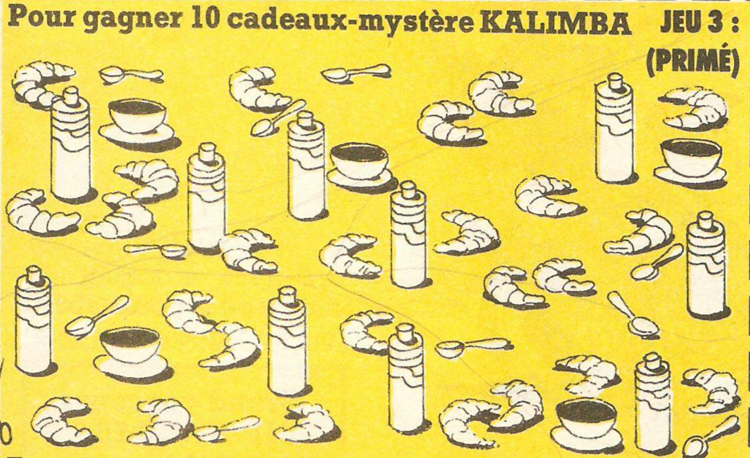


Trouve la lettre manquante de chaque mot, mets ces lettres bout à bout, et forme un mot que tu dois bien connaître !

JEU 2 : (PRIMÉ)

NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....

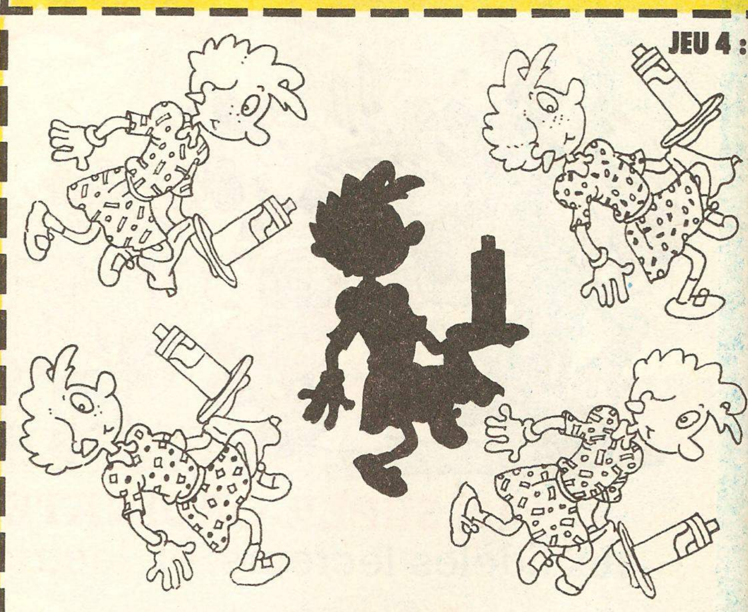
Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA JEU 3 : (PRIMÉ)



En trois traits, partage ce dessin pour qu'il y ait dans chacune des parties : autant de bidons Kalimba, de croissants, de tasses et de cuillères.

NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....

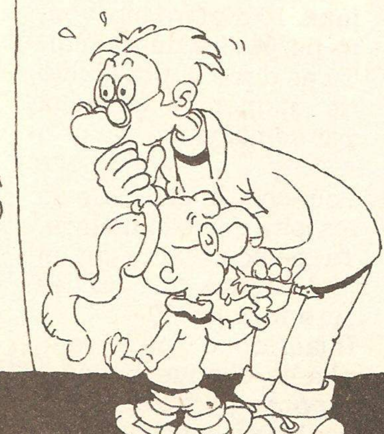
JEU 4 :



Peux-tu dire à laquelle de ces 4 serveuses l'ombre du centre appartient ?

JEU 5 :

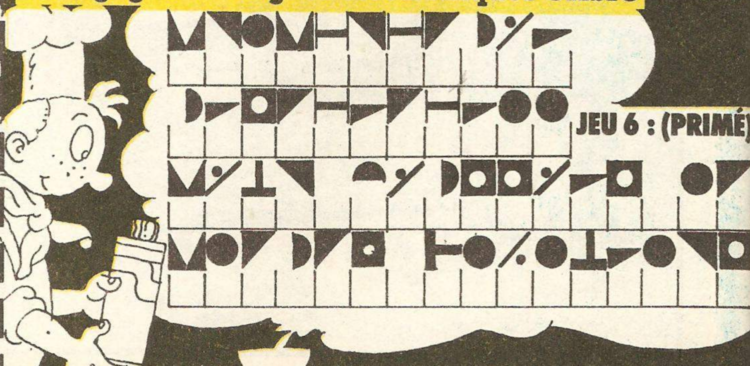
ASSET
CRUSE
MAKABLI
SoicRANTS
TiLA



José vient d'inscrire 5 mots sur ce tableau. Cependant, cet incorrigible distrait a disposé les lettres dans le plus grand désordre... En remettant les lettres dans le bon ordre, tu découvriras 5 mots ayant trait au petit déjeuner !

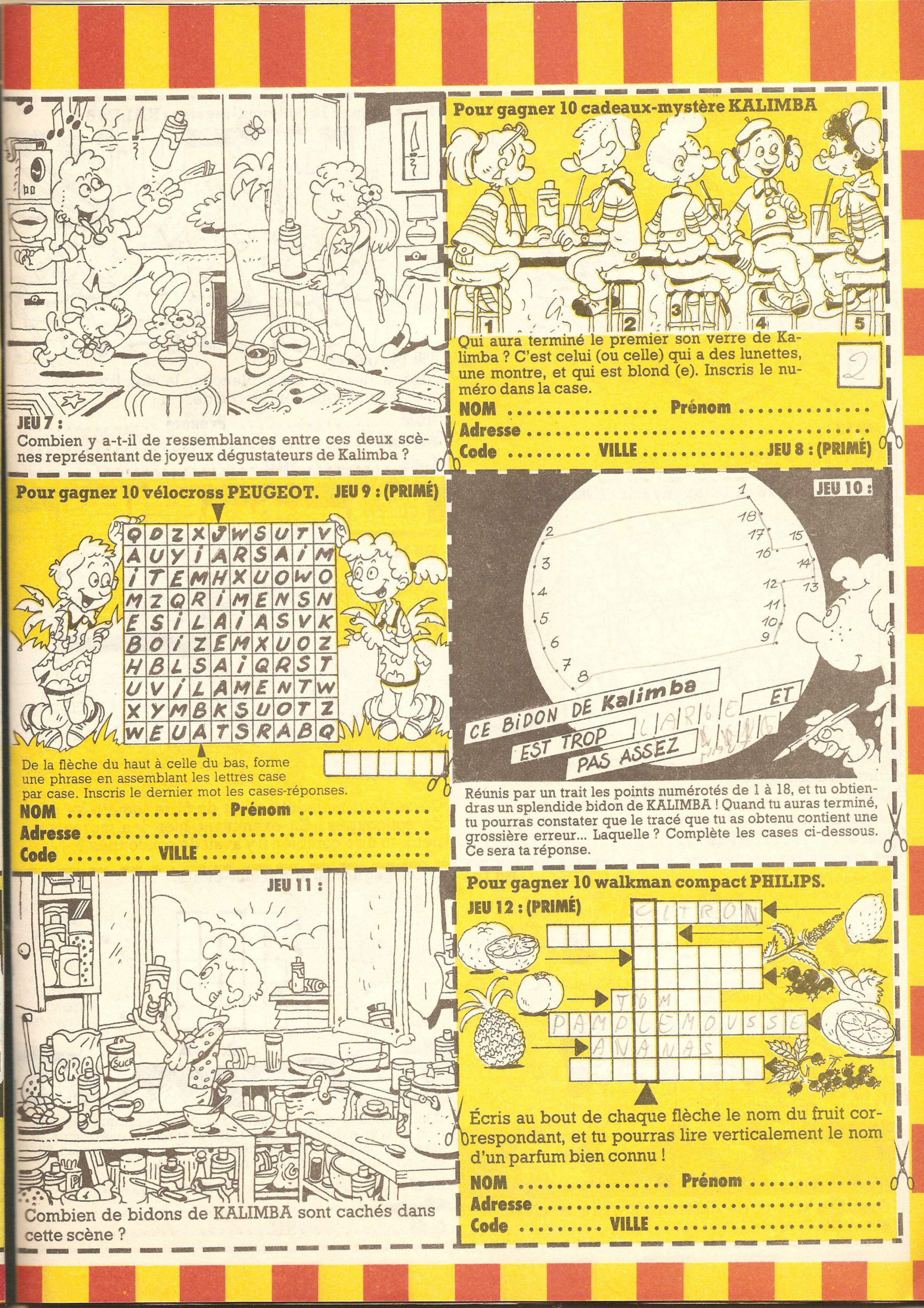
Pour gagner 10 orgues électroniques CASIO

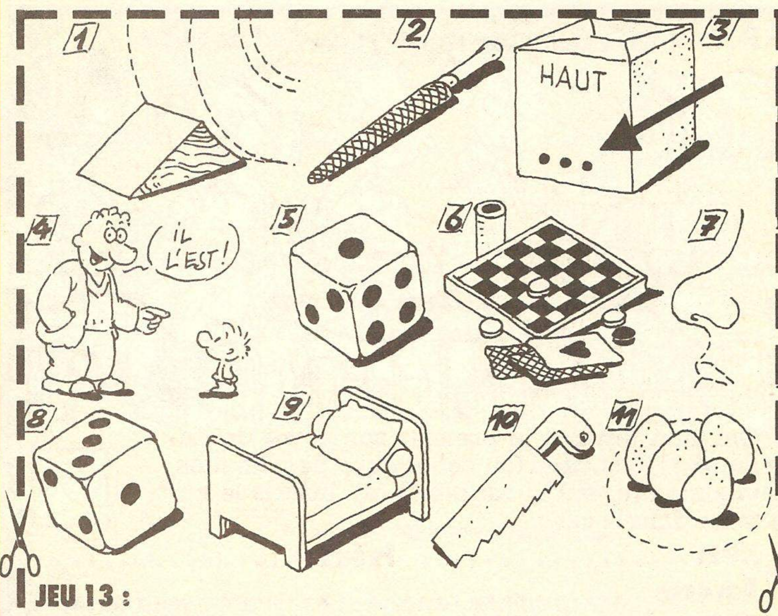
JEU 6 : (PRIMÉ)



Décrypte ce code, et tu sauras ce que te dit ce petit pâtissier. Chaque signe représente toujours la même lettre. Pour t'aider, je peux te dire qu'il y a les mots « préparation » et « boissons ».

NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....

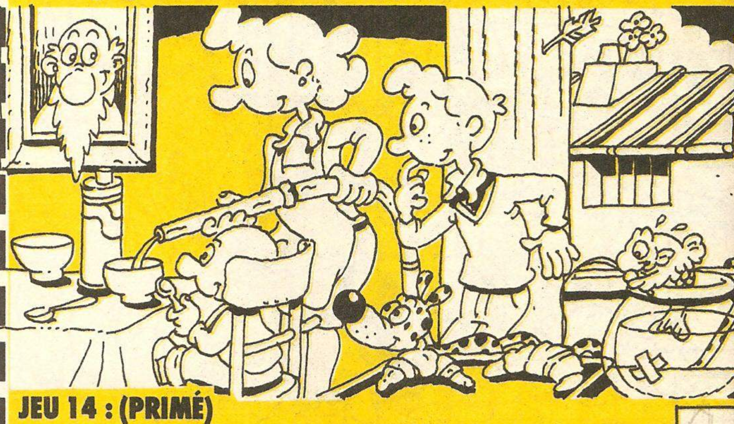

JEU 7 :
Combien y a-t-il de ressemblances entre ces deux scènes représentant de joyeux dégustateurs de Kalimba ?
Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA
1
2
3
4
5
Qui aura terminé le premier son verre de Kalimba ? C'est celui (ou celle) qui a des lunettes, une montre, et qui est blond (e). Inscris le numéro dans la case.
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code .... VILLE .... JEU 8 : (PRIMÉ)
Pour gagner 10 vélocross PEUGEOT. JEU 9 : (PRIMÉ)
Q D Z X J W S U T V
A U Y I A R S A I M
I T E M H X U O W O
M Z Q R I M E N S N
E S I L A I A S V K
B O I Z E M X U O Z
H B L S A I Q R S T
U V I L A M E N T W
X Y M B K S U O T Z
W E U A T S R A B Q
De la flèche du haut à celle du bas, forme une phrase en assemblant les lettres case par case. Inscris le dernier mot les cases-réponses.
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code .... VILLE ....
JEU 10 :
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
CE BIDON DE Kalimba
EST TROP
ET
PAS ASSEZ
Réunis par un trait les points numérotés de 1 à 18, et tu obtiendras un splendide bidon de KALIMBA ! Quand tu auras terminé, tu pourras constater que le tracé que tu as obtenu contient une grossière erreur... Laquelle ? Complète les cases ci-dessous. Ce sera ta réponse.
JEU 11 :
SUCR
Combien de bidons de KALIMBA sont cachés dans cette scène ?
Pour gagner 10 walkman compact PHILIPS.
JEU 12 : (PRIMÉ)
Écris au bout de chaque flèche le nom du fruit correspondant, et tu pourras lire verticalement le nom d'un parfum bien connu !
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code .... VILLE ....



JEU 13 :

Décrypte ce rébus !

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA.

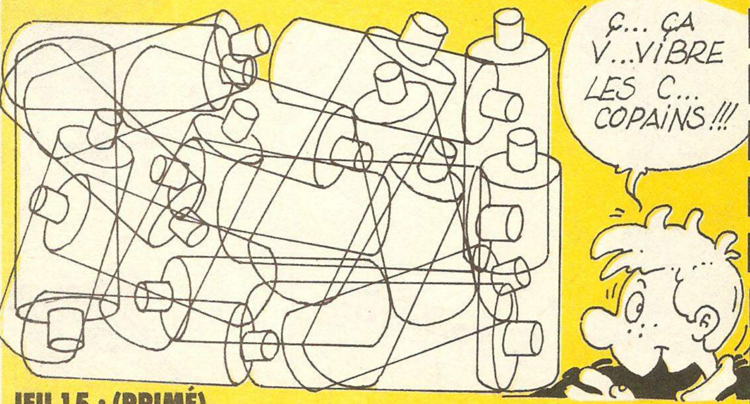


JEU 14 : (PRIMÉ)

Inscris dans la case blanche, le nombre d'anomalies que contient ce dessin !

NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA.

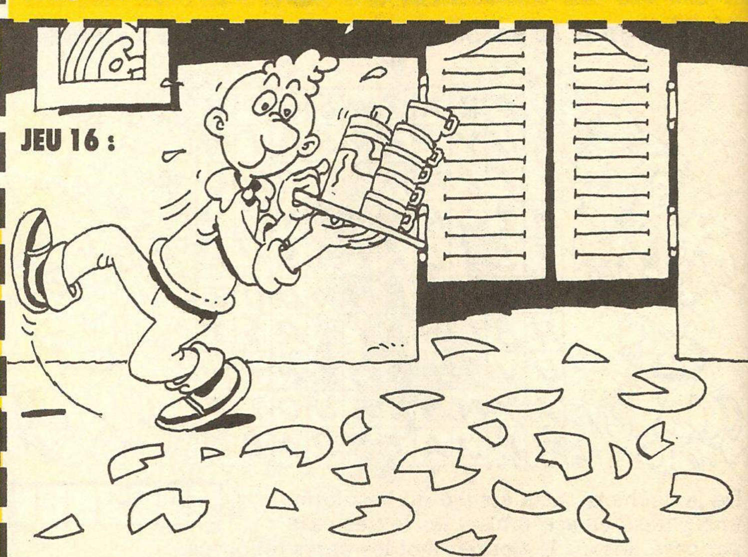


JEU 15 : (PRIMÉ)

Inscris dans la case blanche, le nombre de bidons dessinés !

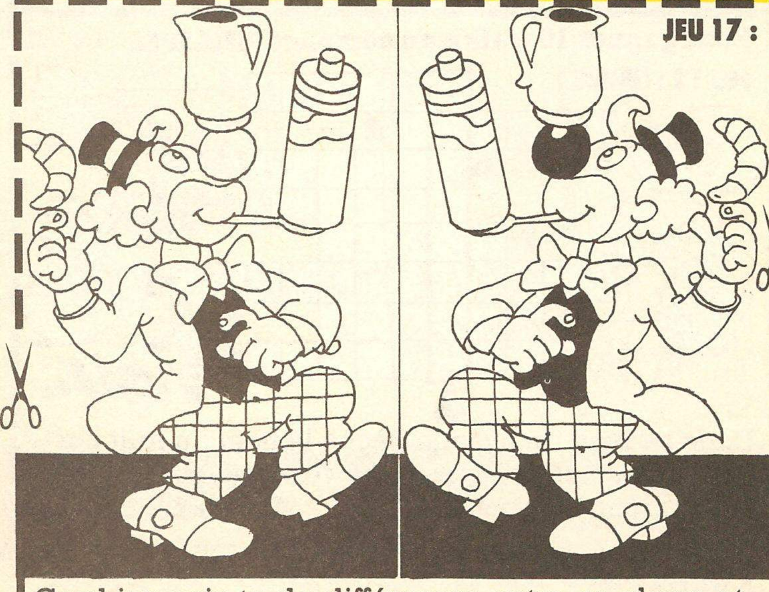
NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....

JEU 16 :



Ce serveur maladroit vient de faire tomber sa pile de soucoupes ! En examinant bien les morceaux, peux-tu dire combien il y avait de soucoupes ?

JEU 17 :



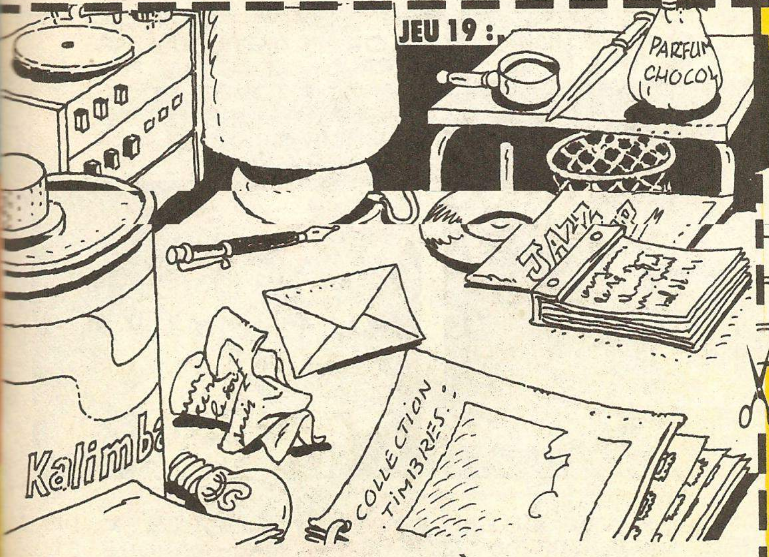
Combien vois-tu de différences entre ce clown et son reflet ?

Pour gagner 10 appareils-photo. **JEU 18 :**

DANS LE PAS-DE-CALAIS
DANS LA SEINE
DANS L'OISE
DANS L'AUBE
DANS LA SEINE-SAINT-DENIS

Complète cette grille, en mettant au bout de chaque flèche le nom de la ville du département cité. Si tu ne t'es pas trompé, tu verras apparaître verticalement, dans les deux rangées fléchées, l'endroit où tu peux trouver KALIMBA.

NOM .... **Prénom** ....
Adresse ....
Code .... **VILLE** ....



Tous ces objets vont par deux. À toi de les regrouper !



JEU 20 : (PRIMÉ)

Reforme les mots autour de ces « E », et tu trouveras une phrase qui te donnera la marque de KALIMBA, ainsi que le moment où tu peux le boire !

NOM .... **Prénom** ....

Adresse ....

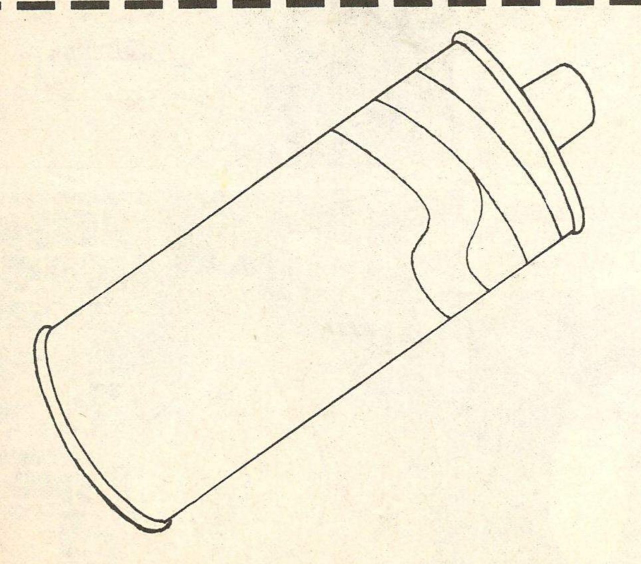
Code .... **VILLE** ....



Trouve dans ce dessin, le petit détail qui revient le plus de fois !

JEU 22 :

Colorie ce dessin, sachant que : 1 = blanc, 2 = rose, 3 = vert, 4 = brun, 5 = jaune, 6 = rouge.



Et en plus : Voici un bidon de KALIMBA. À toi de le décorer à ta manière, ou d'en faire un objet : tel qu'une fusée, une maison...

1. Chenets – chéchia – cheminée – chat – chaise – champignon – chapeau – chaussures – chandail – chemise.

4. L'ombre est celle du haut à droite.

5. TASSE – SUCRE – KALIMBA – CROISSANT – LAIT.

7. Il y a 10 détails identiques : Le bidon de Kalimba – l'étoile sur le tapis et sur le tee-shirt – l'une des notes – le haut-parleur et le dessus de la tasse – le collier du chien et le papillon – la poignée du tiroir – le vase et le socle de la lampe – le bateau – le bol – la fleur dans le vase et celle dans les cheveux.

10. « Ce bidon de KALIMBA est trop *large* et pas assez *haut.* »

11. Il y a 16 bidons !

13. « Kalimba, petit déjeuner délicieux ! » (cale – lime – bas – petit – dé – jeu – nez – dé – lit – scie – œufs).

16. Il y avait 9 soucoupes.

17. Tu as découvert 8 différences : l'anse du pot – la mèche de cheveux – le nez – le croissant – les pans du gilet – le bouton d'une manche – le pan de l'habit – le bouton d'une des guêtres.

19. Bidon de Kalimba et parfum chocolat – stylo et bloc de papier – collection de timbres et loupe – lampe et ampoule – disque et platine – enveloppe et coupe-papier – papier froissé et corbeille.

21. 5 fois l'étiquette aux 4 coins

LÉONARD

LUMINEUX !

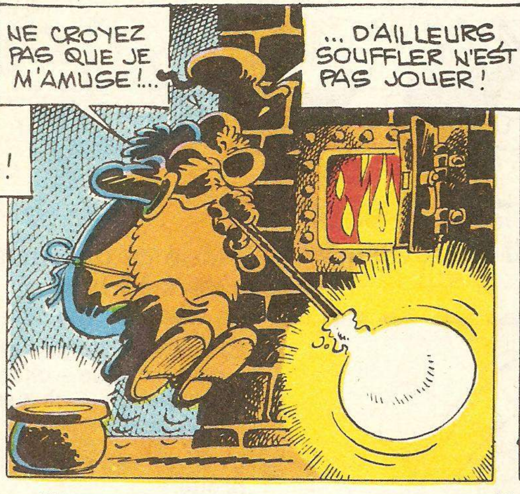




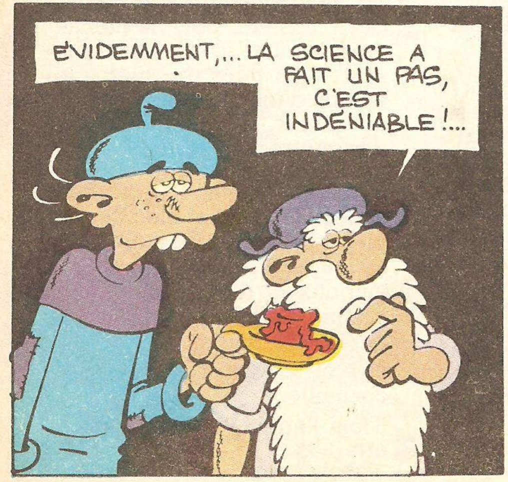


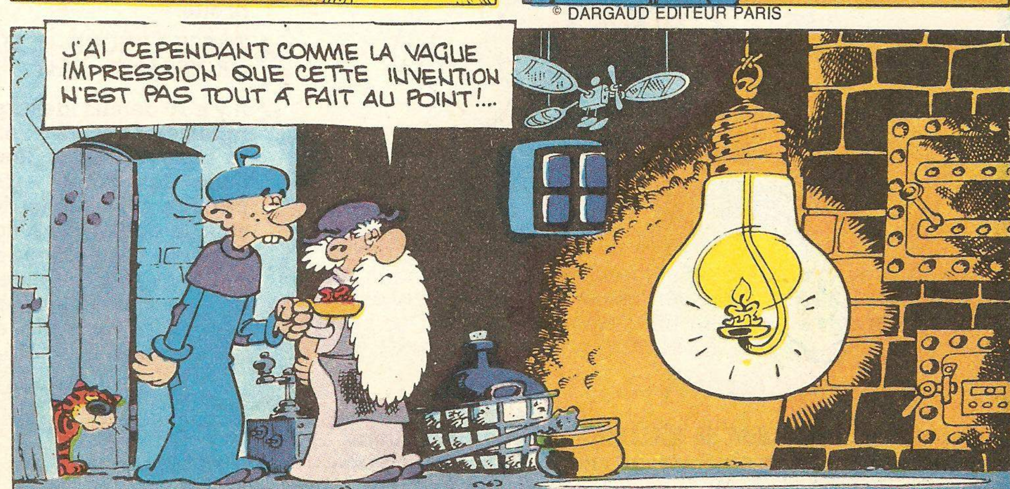
1753





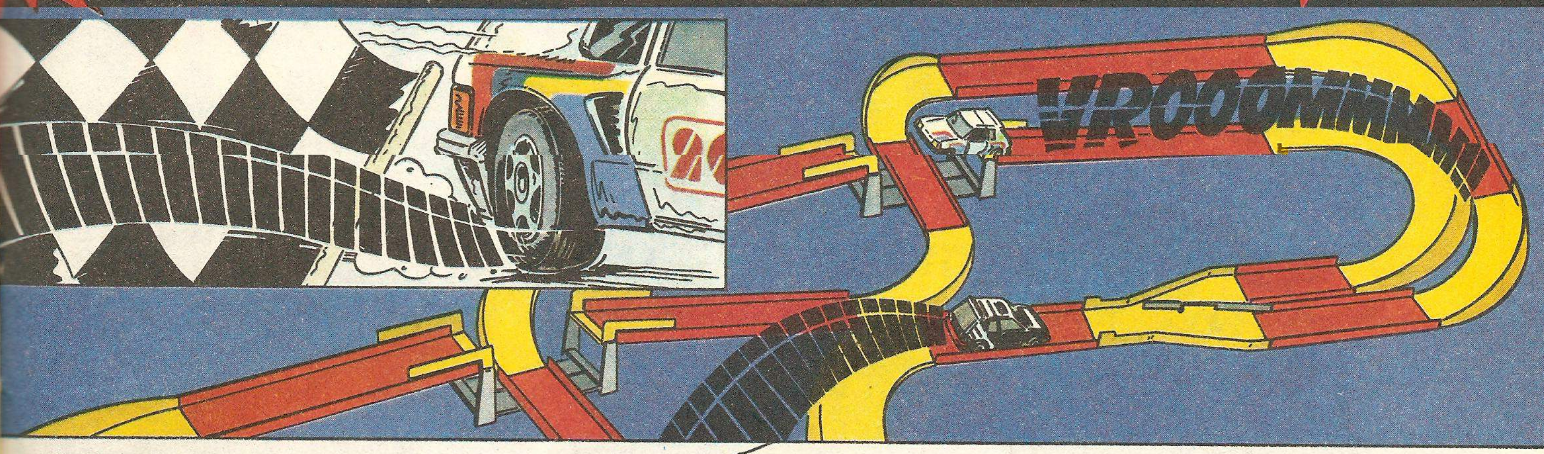


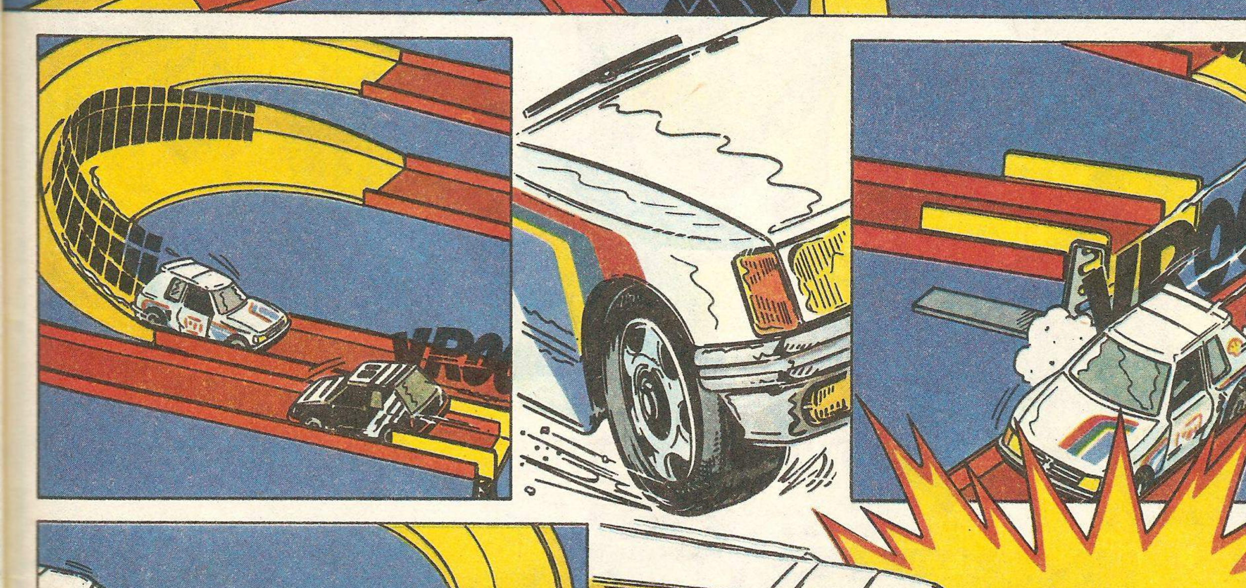


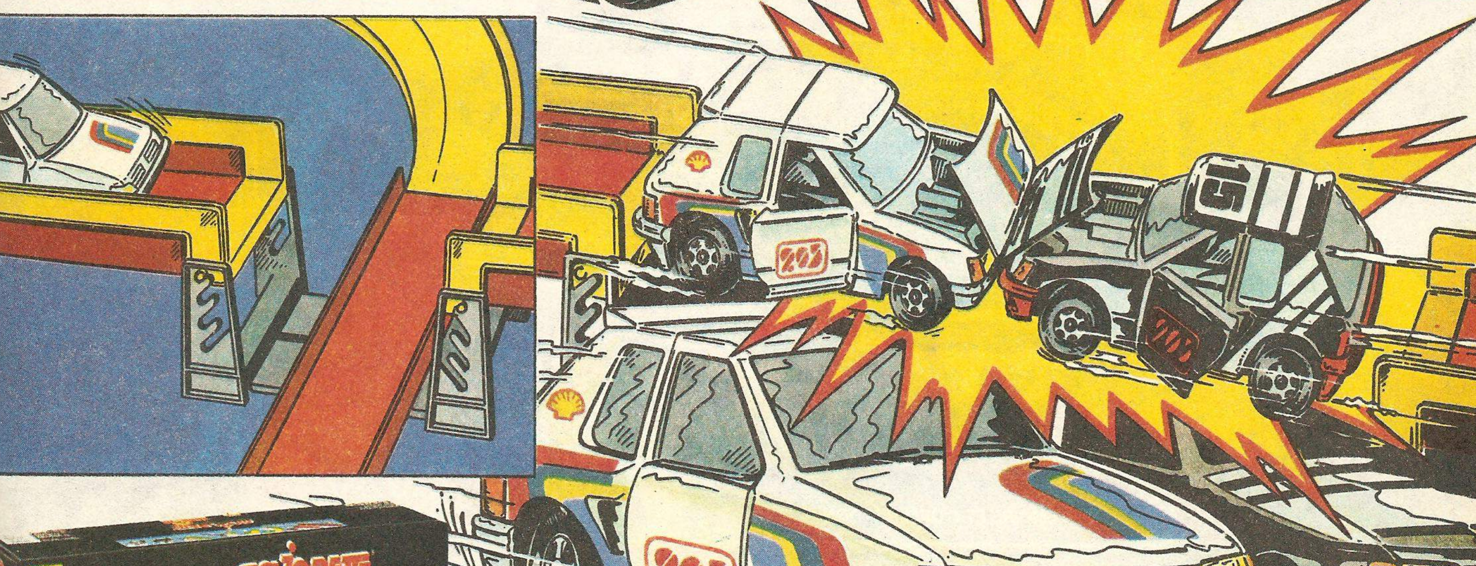


PAR TURK ET DE GROOT.











Poursuite infernale, virages, tremplins, pièges...
Sur leur piste spéciale les Turboom font la course.
Attention ! Ça passe ? Non ça casse... et ça repart !

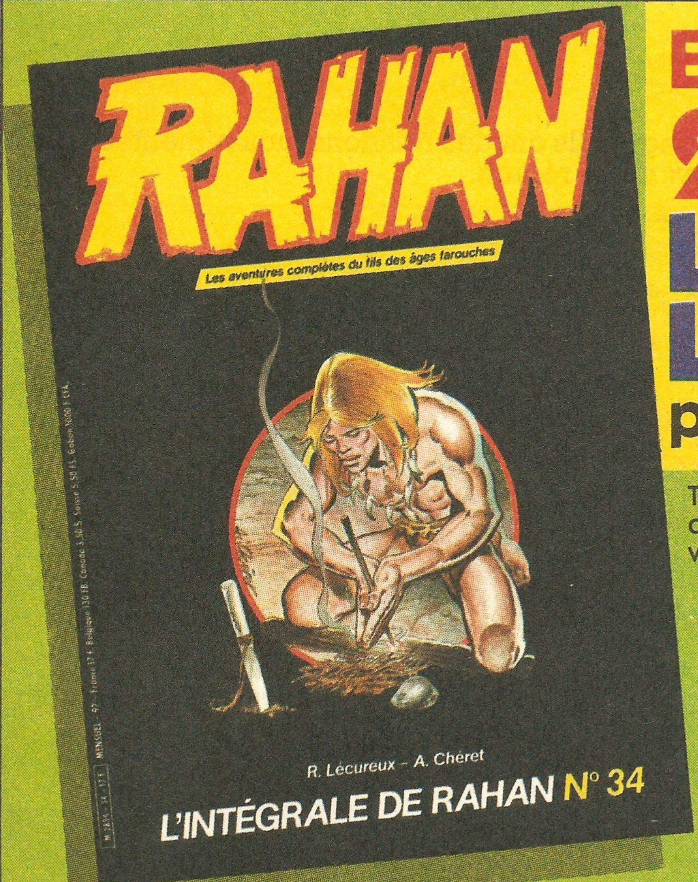


Hamburger. Le jeu qui demande de l’estomac.

A table p’tit loup, ça va saigner!
Avec le jeu du Hamburger, tu repères les tomates, la salade, le fromage, le ketchup... et tu fabriques toi-même ton hamburger.
Mais attention, si tu veux être le chef et bouffer les autres, il faudra avoir les dents longues et les yeux encore plus gros que le ventre!



DMB&B

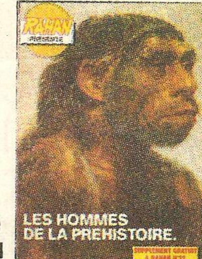


En supplément gratuit 24 VIGNETTES LES HOMMES DE LA PRÉHISTOIRE

pour terminer ton collecteur

Tu découvriras la lente et difficile ascension de l'Homme vers l'Humanité actuelle.

Dans RAHAN N° 32 tu trouveras en supplément gratuit le superbe album-collecteur et 24 vignettes.
Dans RAHAN N° 33, 24 vignettes.
Avec RAHAN N° 34 tu posséderas une fantastique collection de 80 vignettes !
Passe commande à ton marchand de journaux.



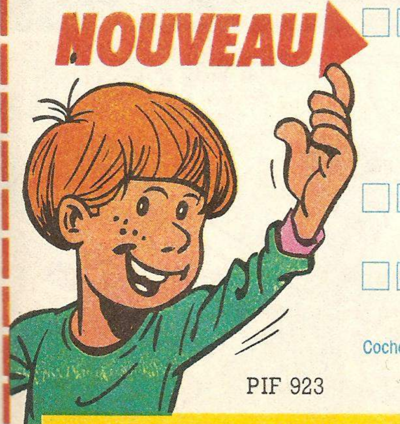
52 numéros de rire, de jeux, d'aventures
52 numéros de programmes TV
52 FABULEUX GADGETS

ABONNE TOI VITE A Pif

1 AN 110 F* SEULEMENT

Formule par prélèvements automatiques trimestriels, voir le bon d'abonnement.

et en plus tu recevras un **CADEAU MYSTERE**



☐ 99 *Je m'abonne à PIF pour 1 an (52 numéros). Je règlerai en 4 fois 110 F, dont 3 par prélèvements automatiques sur mon compte bancaire ou postal tous les 3 mois. Je joins mon premier règlement de 110 F. Je recevrai un cadeau mystère.

☐ 99 1 an (52 numéros) pour 442 F au lieu de 520 F. Étranger 592 F. Je recevrai un cadeau mystère.

☐ 99 6 mois (26 numéros) pour 235 F au lieu de 260 F. Étranger 310 F. Je recevrai un cadeau mystère.

Cocher la case choisie.

PIF 923

86 49 01

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Téléphone
Date de naissance 19

Offre valable jusqu'au 31.12.86

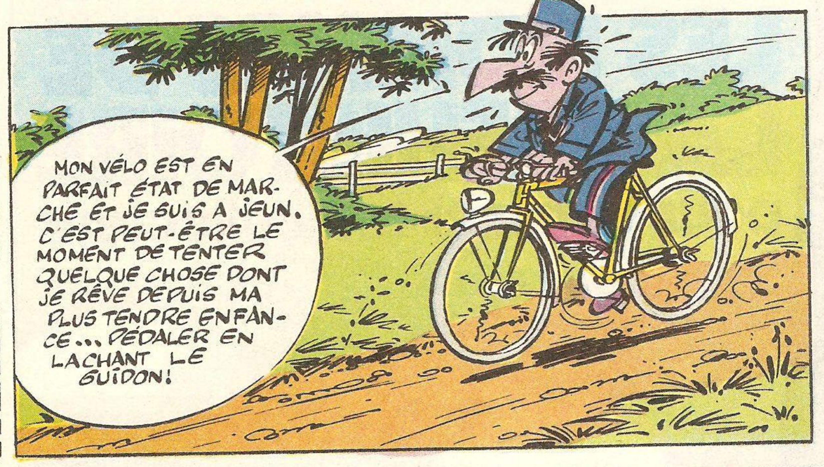
Réservé

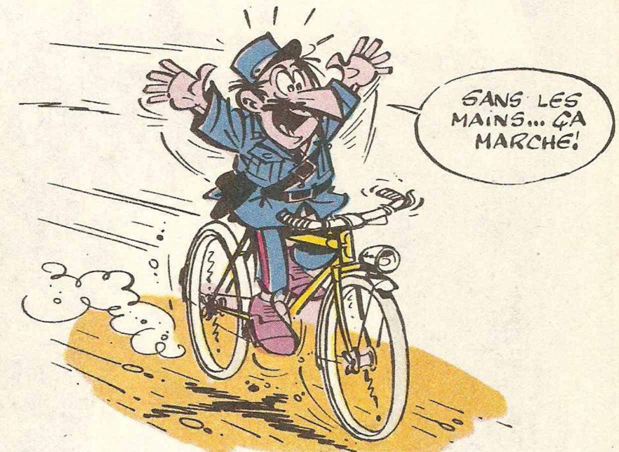
A retourner à : V.M.S.-I.M. Abonnements - 8/10, rue Pierre Moulié - 94200 IVRY S/SEINE Tél. : (16.1) 46 72 07 57

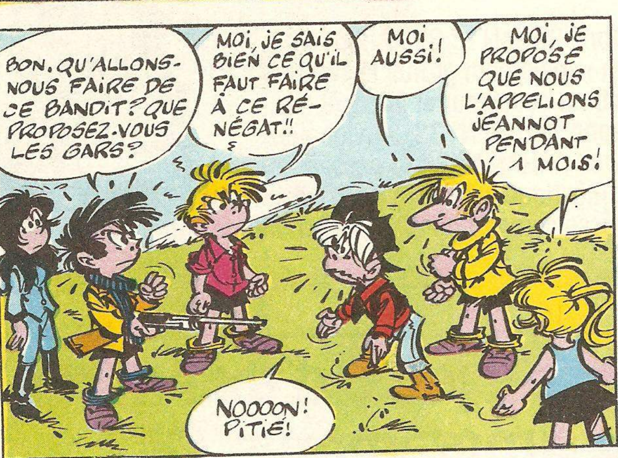
TOTOCHE

Totoche et sa bande passent leurs vacances à la campagne. Ils ont des relations mouvementées avec Monsieur Biscrac, important propriétaire de chevaux de la région.

SA DERNIÈRE COURSE



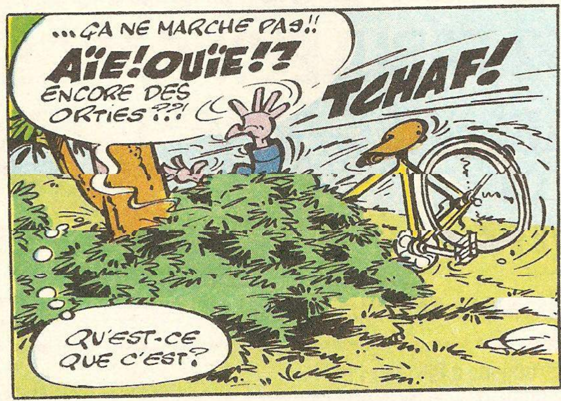


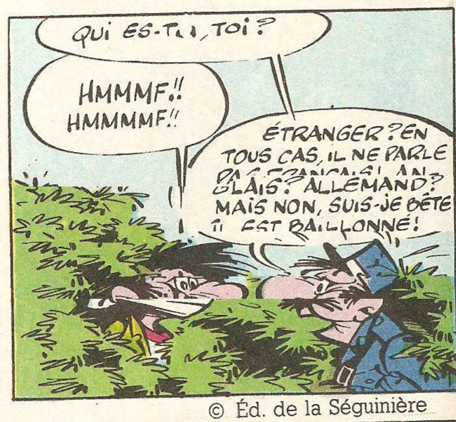






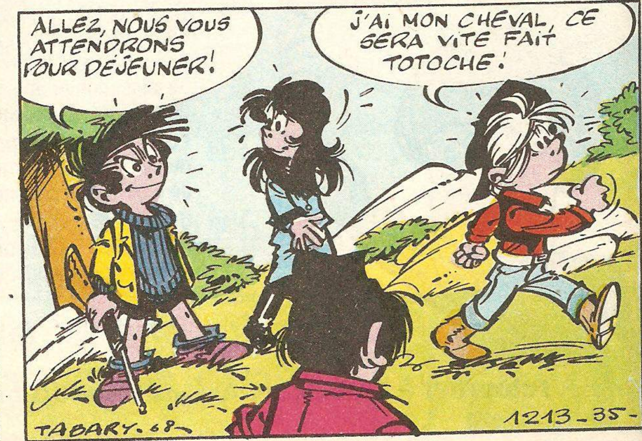




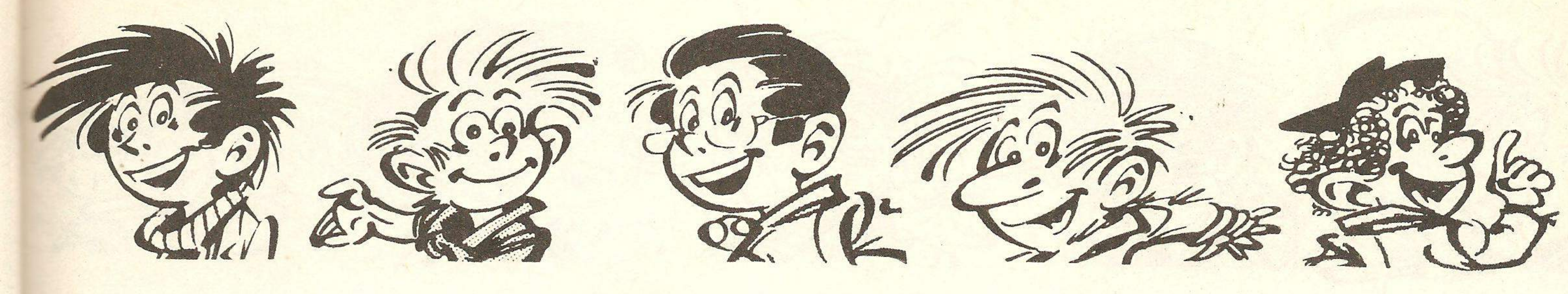


© Éd. de la Séguinière



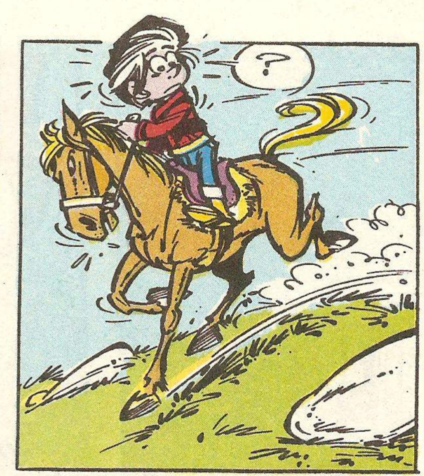


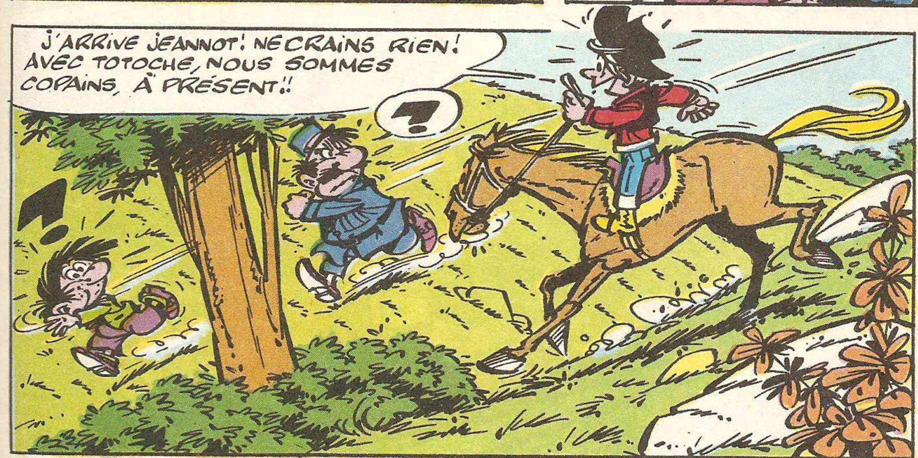
SCÉNARIO ET DESSINS: TABARY.

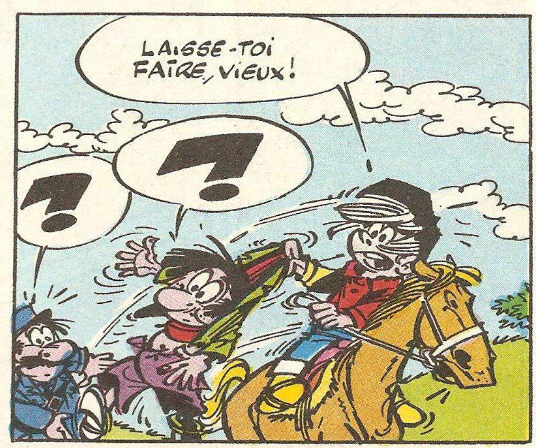



JE SUIS L'UN DES JEUNES PARISIENS EN VACANCES CHEZ Mr ET Mme GROUILLÈRE.
CEUX QUE J'AI MISSION D'ARRÊTER POUR BRACONNAGE? VOLS DE CHEVAUX? VANDALISME!!

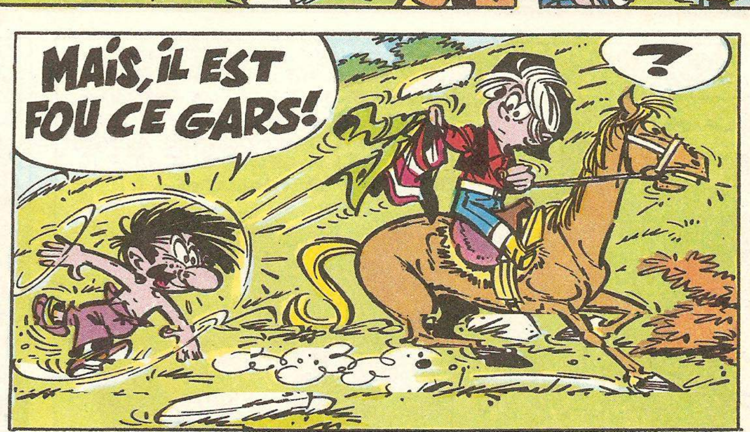

EXACTEMENT... MERCI Mr LE GENDARME.
GRRRR!!!


?


J'ARRIVE JEANNOT! NE CRAINS RIEN! AVEC TOTOCHE, NOUS SOMMES COPAINS, À PRÉSENT!!
?

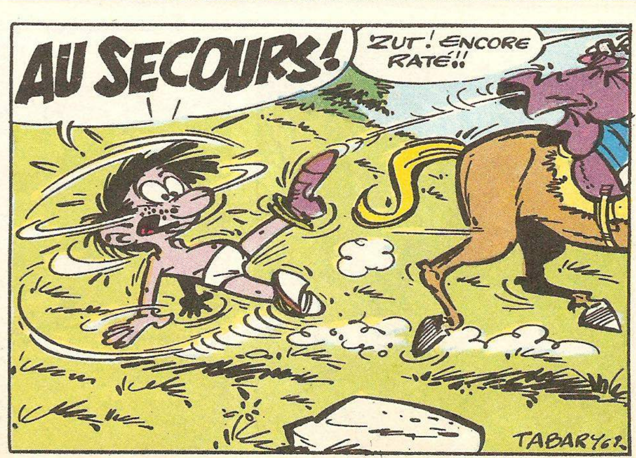

LAISSE-TOI FAIRE, VIEUX!
?
?


RAHAHA!
HÈ!?

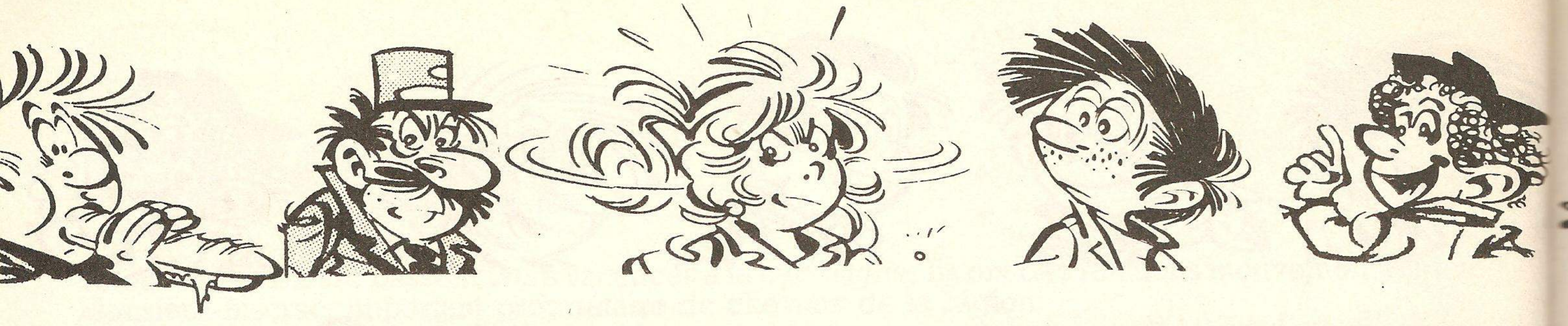

MAIS, IL EST FOU CE GARS!
?


NE T'INQUIÈTE PAS JEANNOT, ON VA RECOMMENCER!!


HAHAHA! HAHAHA! HAHAHA!!
MAIS NON! MAIS NOOOOON! HAAA....


AU SECOURS!
ZUT! ENCORE RATÉ!!
TABARY 67


ON FAIT UNE DERNIÈRE TENTATIVE, JEANNOT?!?
HEIN?! HÉ! NON!! TU ES DEVENU IDIOT!? SI TU CONTINUES, ON... ON... ON VA ME CENSURER!
1213-36



QUELQUES HEURES PLUS TARD...

LES CHEVAUX SE RENDENT SUR LA LIGNE DE DÉPART...

OBSERVE BIEN LE N°6 TOTOCHE, C'EST CELUI QUI VA GAGNER!

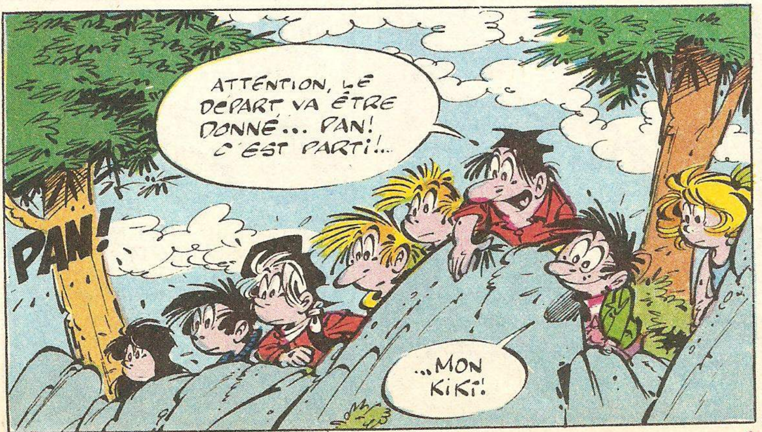
COMMENT LE SAIS-TU?...

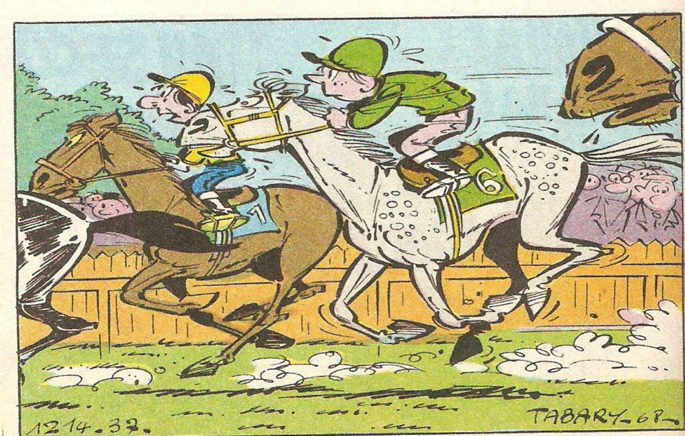


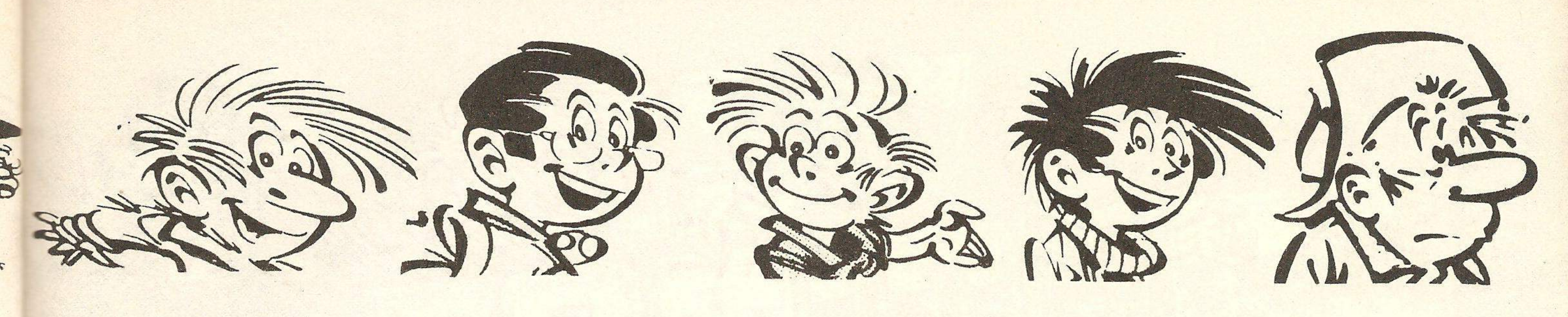


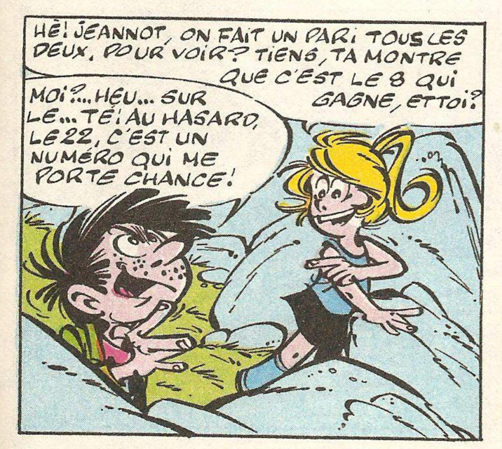
ÇA N'EMPÊCHE QU'IL EST À MOI! QUE CHAQUE SOIR, AVANT DE ME COUCHER, JE VAIS LUI DIRE BONNE NUIT, J'AI HÂTE QU'IL SOIT VIEUX POUR LE RÉCUPÉRER!..

TU PARLES! QUAND IL SERA VIEUX PAPA LE VENDRA À UN HARAS POUR LA REPRODUCTION!

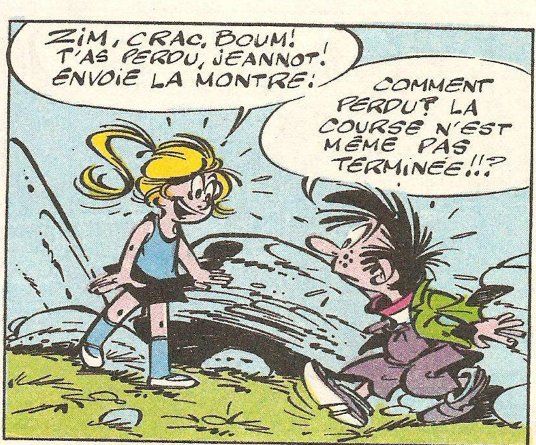








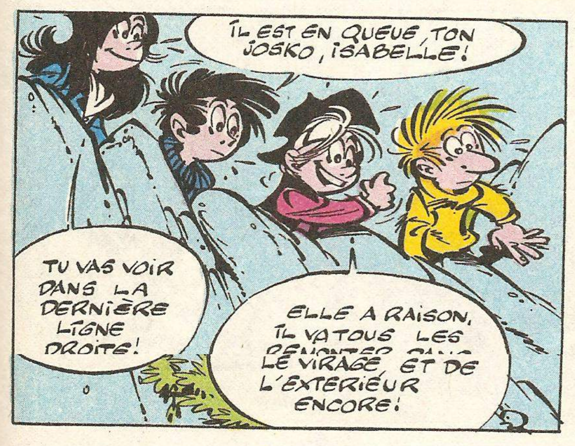
HÉ! JEANNOT, ON FAIT UN PARI TOUS LES DEUX, POUR VOIR? TIENS, TA MONTRE QUE C'EST LE 8 QUI GAGNE, ET TOI?
MOI?...HEU... SUR LE... TE! AU HASARD, LE 22, C'EST UN NUMÉRO QUI ME PORTE CHANCE!



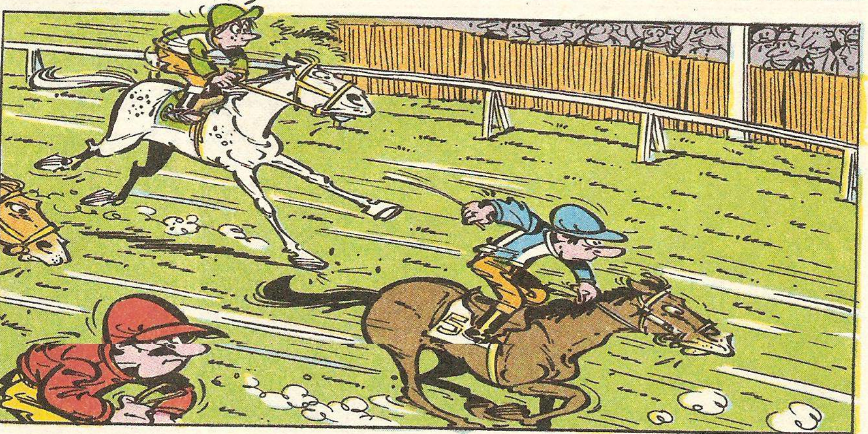
ZIM, CRAC, BOUM! T'AS PERDU, JEANNOT! ENVOIE LA MONTRE!
COMMENT PERDU? LA COURSE N'EST MÊME PAS TERMINÉE!!?

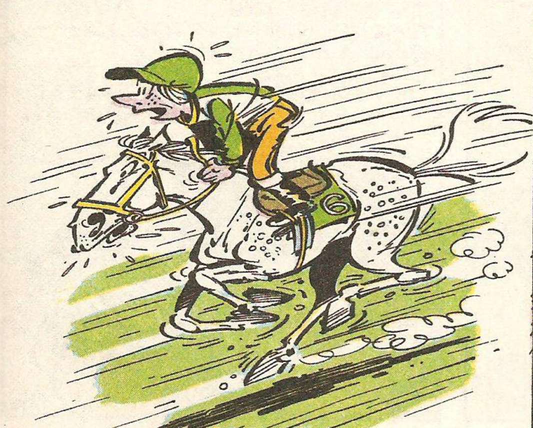


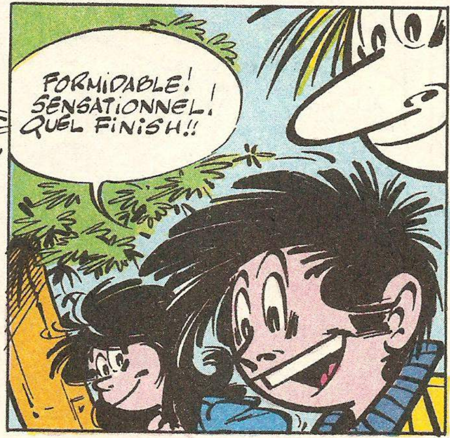
IL N'Y A PAS 22 CONCURENTS EN COURSES, LE Nº 22 N'ARRIVERA DONC JAMAIS! T'AS PERDU! HA! HA! HA!



IL EST EN QUEUE, TON JOSKO, ISABELLE!
TU VAS VOIR DANS LA DERNIÈRE LIGNE DROITE!
ELLE A RAISON, IL VA TOUS LES
LE VIRAGE ET DE L'EXTÉRIEUR ENCORE!



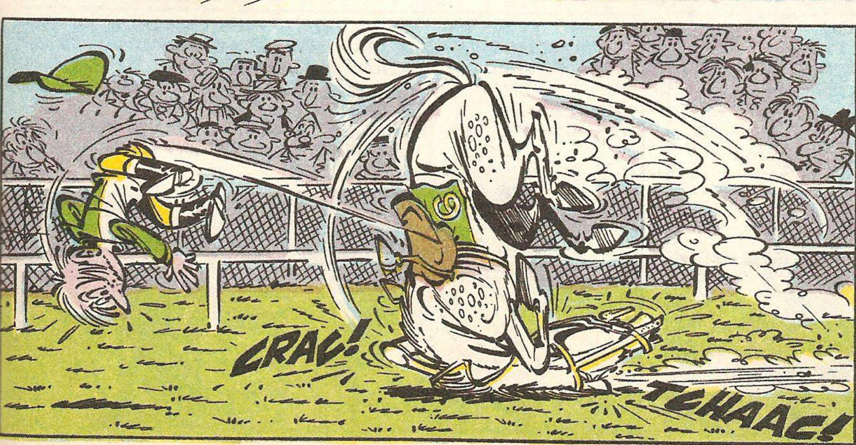




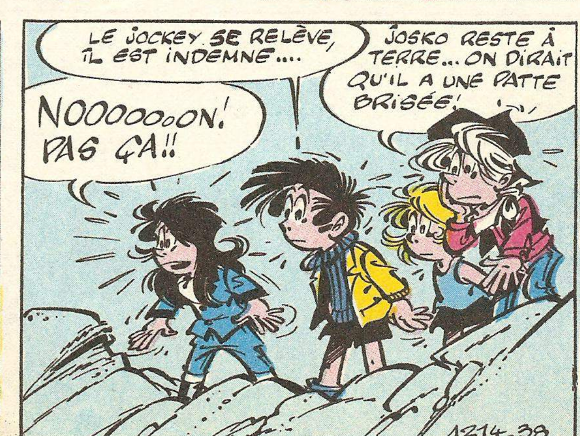
FORMIDABLE! SENSATIONNEL! QUEL FINISH!!



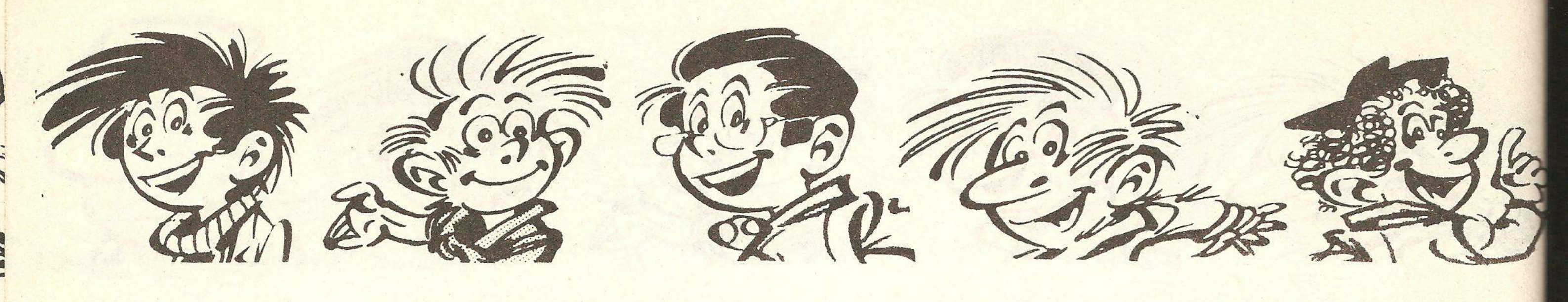
HO!

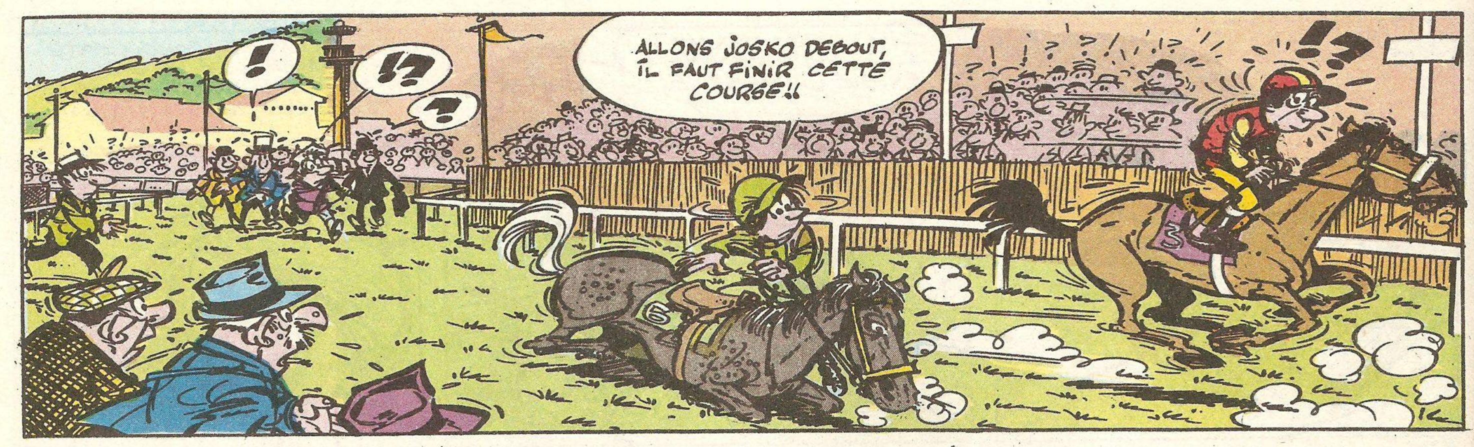


CRAC!
TCHAAC!



LE JOCKEY SE RELÈVE, IL EST INDEMNE....
JOSKO RESTE À TERRE... ON DIRAIT QU'IL A UNE PATTE BRISÉE!
NOOOOOoON! PAS ÇA!!
1214.38



















SUITE LA SEMAINE PROCHAINE

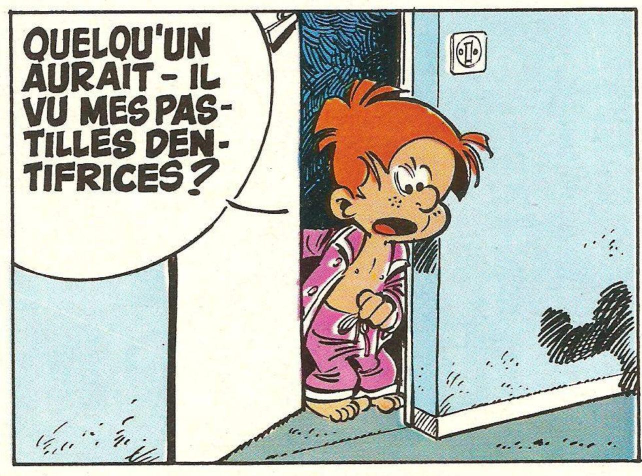

LA SEMAINE PROCHAINE
LE CROCO-BALL
TON GADGET
CROQUER C'EST GAGNÉ !
CRiii
LES MONDES ENGLOUTIS

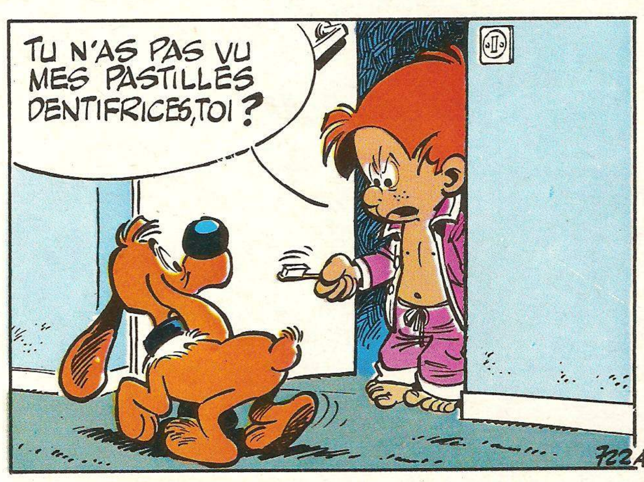
BOULE et BILL

DÉMASQUÉ

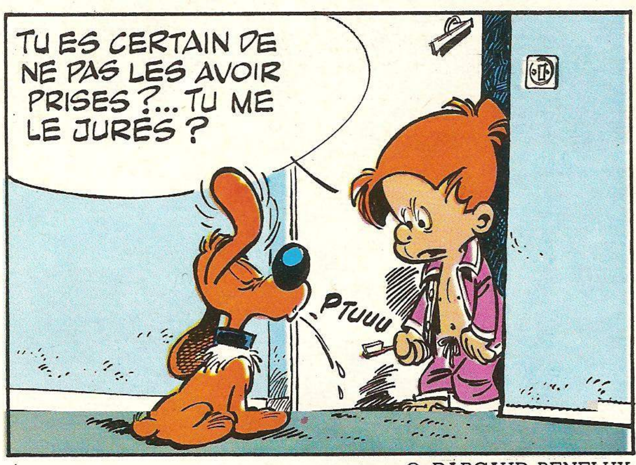




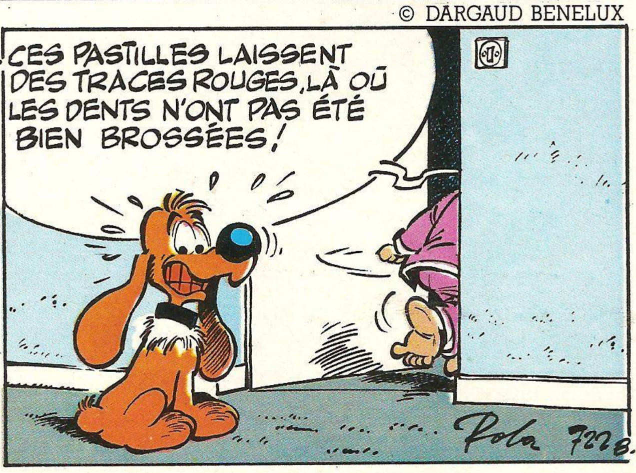












SCÉNARIO ET DESSINS : J. ROBA

S.A.V.M.S.-PUBLICATIONS, 146, rue du Faubourg Poissonnière, 75010 PARIS. Tél. : 42 81 91 03. Directeur de la publication et responsable de la Rédaction : Jean-Claude LE MEUR. Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Robert ANDREUCCI - Bernard LYONCAEN. Numéro de commission paritaire : 57 826. Dépôt légal : Décembre 1986. Loi 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Imprimé en France par les imprimeries de la Noue N° 9350 65, av. Jean-Lolive, 93170 BAGNOLET. Ce numéro n'est complet qu'avec son gadget. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. : 64 20 40 63. N° de codif. N.M.P.P. PARIS 2806. – **Couverture : Imprimerie Fecomme applicateur agréé des parfums encapsulés microfragrance 3 M**